第24巻1号通巻1422号　平成2年1月1日発売

大人のためのファミコン情報誌

1990,1/1号　定価★500YEN

漫画アクション増刊号

Gアクション



☆HYPER GAME COMIC
相原コージ★片山まさゆき
森下裕美★耕野裕子
小椋冬美★桜沢エリカ

☆クリエイターズファイル
インタビュー
糸井重里
中村光一
鈴木慶一

☆エッセイ
いとうせいこう
『ゲームの現状』

ドラゴンクエストの正体

☆ファミコンを越えるのはファミコンしかない
スーパーファミコンの真相

☆フジヤマ・ゲイシャ・ニンテンドー
マリオが世界中に増殖する！

☆怪物(オバケ)ファミコンソフト

☆ビッグタイトル新作ソフト情報
「SDバトル大相撲」「源平討魔伝」「ファミスタ'90」「ウィザードリィIII」他

☆大人のための上質アドベンチャーゲーム
『かってにシロクマ』



FAMICOM FAMILY
任天堂 ファミリーコンピュータ 用カセット ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
TURBOFILE
オリジナル特別付録
「東日株式新聞」つき
はたして、キミは兜町で生き残れるか？
現代の錬金術、それは「株」をおいてほかにはない。情報とタイミングが勝負を決める。キミは奇跡を呼び起こせるか！ 株式シミュレーションゲームにアドベンチャーゲームをドッキング。名付けて〝ドラマティック株式アドベンチャー〟。情報を見逃すな！ 油断は禁物だ！ 主人公水那瀬明の運命はいかに！ すべてはキミの腕次第！
THE Money Game II
ザ・マネーゲーム II
「兜町の奇跡」
売りか？ 買いか？
12月20日発売予定
SFL-ZM
標準小売価格
5,900円(税別)
ファンド・マネージメント・コンテスト開催
東証1部上場銘柄で実力を試そう!!
成績優秀者には、ゴールドカードをプレゼント。
くわしくは、「ザ・マネーゲームII」のパッケージを見てね！
大好評発売中
手に汗握る
"元祖"株式ゲーム！
これは、だまって買いですね。
マネーゲーム
SFL-MY 標準小売価格5,900円(税別)
特別付録/ザ・マネーゲーム特製「株式四季報」
制作 販売 SOFEL
株式会社ソフエル
〒101 東京都千代田区外神田3-11-2ロックビル
★ソフエル・ファミコン情報
東京TEL03(250)1800 大阪TEL06(310)1810

Weekly漫画アクション増刊　**Gアクション**　1990 1.1号

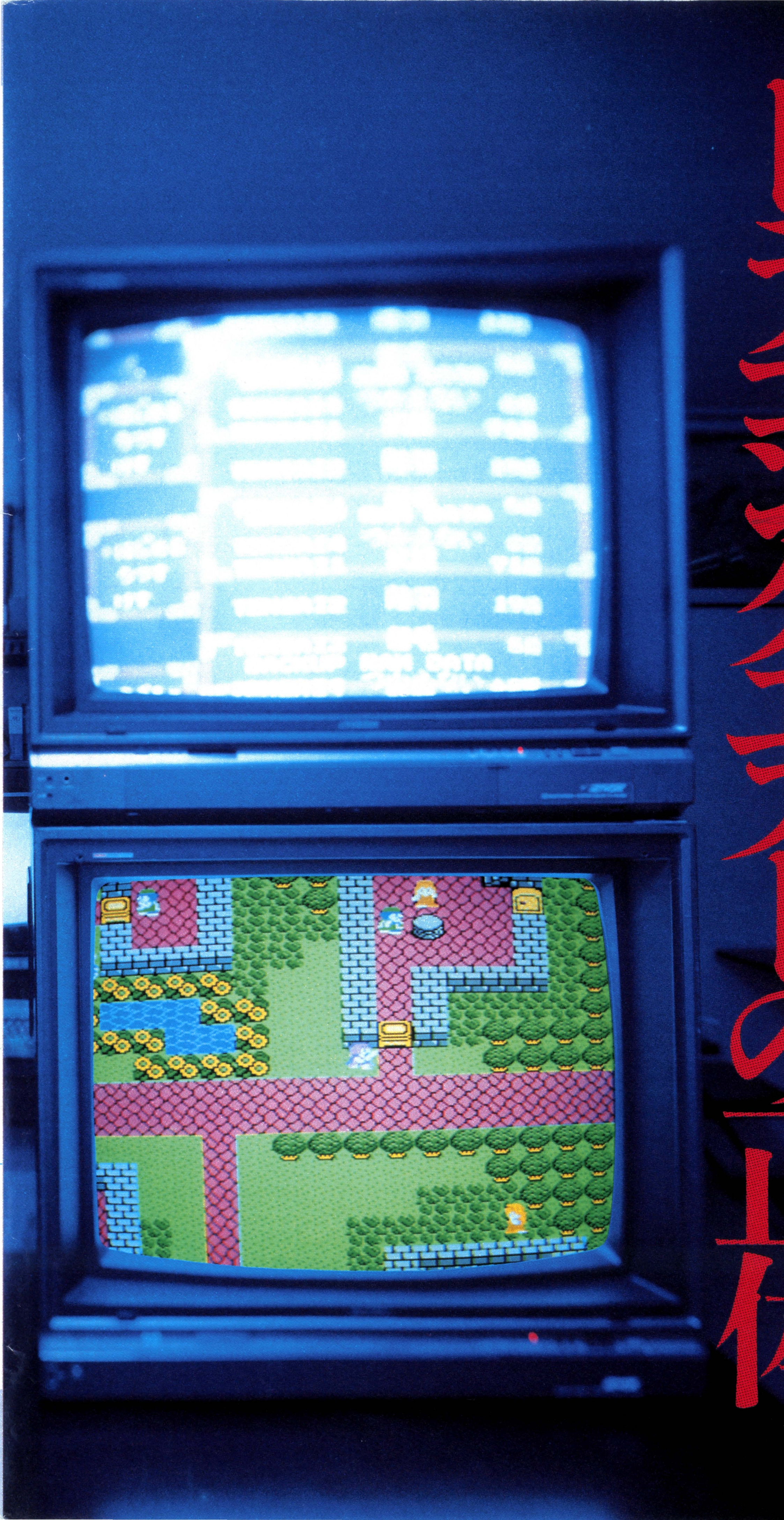


表紙撮影／飯田　敏
オブジェ制作／塚本晋也
AD／箕浦　卓(M's SPACE)
印刷／株式会社千代田グラビヤ印刷社

ドラゴンクエストの正体

怪物（オバケ）ファミコンソフト

日本全国で300万人以上もの人間が熱狂したドラゴンクエスト・シリーズ。ゲーム界のベストセラーなどという言葉じゃ済まされない。ブームをも越えて、今や社会現象にまでなってしまった人気の秘密はどんなところに隠されているのだろうか？新作が出るたびに、よりいっそうパワーアップされていく怪物ファミコンソフトの正体とは、いったいどんなものなのだろうか？





昼だというのに、薄暗い森の中を歩いていた。微かに聞こえてくる風の音。

と、突然右手の藪の中からボロ布をまとった、怪しげな影が襲いかかってきた。

——骸骨剣士だっ！

咄嗟のことに慌てながらも、慣れた手つきで剣を抜くと、君は骸骨めがけて思い切り剣を突き出した。

——会心の一撃！

奴を倒した。地面の上でばらばらになっている骸骨は、もう動く気配はない。君は額に流れる汗を拭う。

そして、その光景をブラウン管ごしに見る君もまた、額の汗を拭う。

コンピューター・プログラムの0と1が作り出す、たったそれだけの物語が、なぜこうも人々を熱中させるのだろう。

300万人のファンが300万通りの徹夜を繰り返す、怪物ゲーム。来年のパートⅣ発売に向けて、その異常人気のの秘密をGアクションが探ってみよう——。

DQ'89

DRAGON QUEST

システム進化論

技術の向上は、ゲームを増々面白くする

キャラクター



ドラゴンクエストⅠでは主人公はひとりで冒険をしなければならない。プログラム容量の制約といった問題もあるのだろうが、それよりもむしろ、はじめての冒険は〝ひとりでなければいけない〟という、製作者サイドのゲーム哲学によるところが大きかったようだ。プレイヤーがⅠでシステムに十分慣れた頃、Ⅱでパーティー制を導入。Ⅲでは変則パーティーによるメンバーの入れ換えという具合に、キャラクター・システムの進化を計っていったのである。



STORY I to Ⅲ

「その昔アレフガルドは閉ざされた闇の地、絶望が支配する国であったという。しかしある時、伝説の勇者ロトが、神より授かりし光の玉をもちいて闇の魔王を倒し、邪悪な魔物を大地に封印した。この時より、かの地に永き平和が訪れたのだという。

だが、時は流れてラルス16世の治世。いずこよりか現れた悪魔の化身である竜王が、代々アレフガルド王家に伝わる光の玉を奪い、世界を闇に閉ざしてしまったのである。

魔物たちの封印は解かれ、世は再び邪悪へと走り始めた…。

そんなある日、ひとりの予言者が言った。『やがてこの地に、ロトの血を引く者が現れる。その者こそが竜王を討ち滅ぼすであろう』と。

それから数年の後、予言の通りその若者は現れた。伝説の勇者の血を引く新たなる勇者が、打倒竜王に向け旅立ったのだ――DQⅠ」

「若者は果てしない苦闘の末、ついに竜王を打ち倒すことに成功した。

その後、若者は王女ローラとともに旅立ち、はるか遠き大陸に美しい国を築いた。国はその後三つに分けられ、それぞれローレシア、サマルトリア、ムーンブルグと呼ばれて、ともに発展していったのだ。

それから百年の月日が流れた。

ある日、ローレシアの城にたどり着いた、ひとりの傷ついた兵士によ

ドラゴンクエストの正体

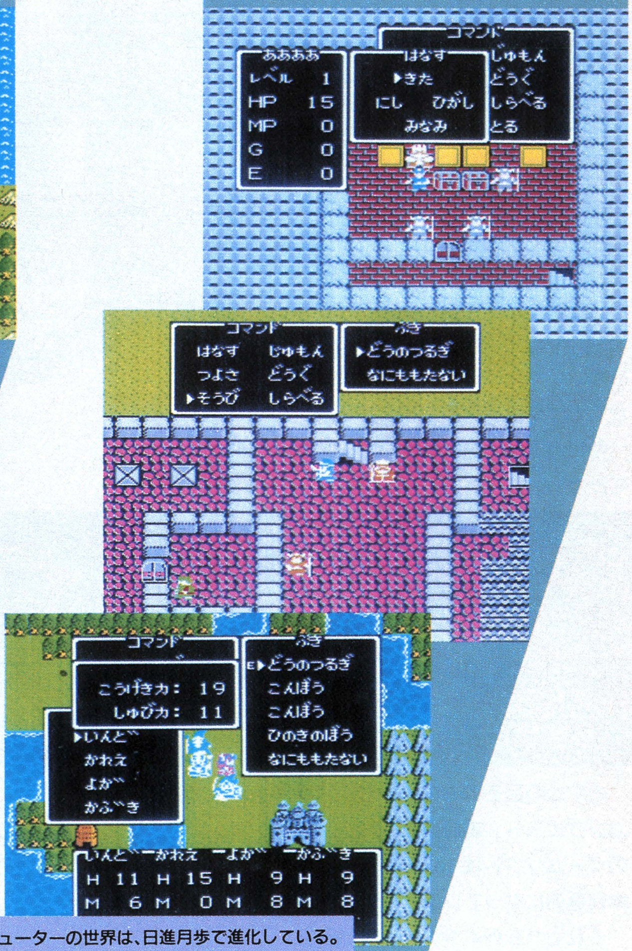
DQ '89

のりもの



誰だったか「ドラゴンクエストの世界は人類の進化に似ている」と言った人がいた。世界には果てがあると思われていた、中世の時代。船で世界が球状になっていることを発見した、大航海時代。飛行機の発明により、大空へ夢を託した時代…。Ⅰでの移動方法は徒歩のみ。Ⅱでは船が登場。そしてⅢでは鳥に乗って空を飛ぶというゲーム上のシステムの進化は、これすなわち、人類の進化の道になぞらえているのである。

コマンド



コンピューターの世界は、日進月歩で進化している。それはゲームの世界とて、同じことだ。Ⅰでは主人公のキャラクターが一種類しかなかった。そのため、誰に話しかけているのかを区別する方法として"はなす"コマンドに東西南北の指示があった。Ⅱではその点に関しては改善されたが、今度は武器などを装備した時に攻撃力の変化を確認するのが面倒だった。そしてⅢでは、武器や防具の装備をすると同時に、強さの変化も見られるようになったのである。

って、凶報がもたらされた。なんと大神官ハーゴン率いる魔物の軍団が、姉妹国であるムーンブルグの城を攻撃しているというのだ。

語り終え、息絶える兵士。だが、同時に決然と立ち上がる若者がいた。ローレシアの王子である。全身に流れるロトの血が、彼を平和へと立ち上がらせたのだった。――ＤＱⅡ」

「それはアリアハンの国に住む、ひとりの少年の物語である。

少年の父オルテガは、アリアハンにその名を轟かす勇者だった。しかし彼は、魔物たちとの戦いで火山の火口に落ち、帰らぬ人となったという。

少年が16歳の誕生日を迎えた朝、この国の王は言った。『オルテガが戦いを挑み敗れた魔王バラモス。町の者たちは気づいておらぬが、このままでは世界は魔王に滅ぼされてしまうだろう。』

かくして少年の運命は決まった。父のかたき、そして世界に平和を取り戻すため、今こそ旅立つ時なのだ。――ＤＱⅢ」

この、ドラクエⅢに登場する少年こそが……、Ⅲで明らかにされる勇者の血の秘密。そう、この物語は発表された順番ではなく、Ⅲ→Ⅰ→Ⅱとなっているのだ。映画『スターウォーズ』のような構成、といえばわかりやすいかもしれない。

それぞれの物語の完成度もさることながら、Ⅰ・Ⅱで残された数々の謎が、Ⅲをプレイするうち次第に解き明かされてゆく様は、見事と言うしかない。



1983年7月15日にファミコンが発売されて以来、現在までの総販売数は1千400万台を越えているという。これはおよそ国民の10人に1人が所有していることになる数である。

そして、そのファミコン用ソフトであるドラゴンクエストは、Ⅲだけをみても340万本が売られており、単純計算をすると、実にファミコン所有者のうち4人に1人の割合で、プレイされていることになるのだ。

当然、発売元であるエニックス社には、膨大な収益がもたらされることになる。1975年に創業以来、9年目にして2億円の年商を上げていたエニックスは以後、10億、56億、67億と着実に収益を増やし、ドラクエⅢが発売された1988年には、一挙に133億円もの年商を得るに至ったのである。いったいこれだけの金額を動かすドラクエとはなんなのか？

各種関連データを挙げて、検証してみたい。

は商品である。 DATA FILE

性。ドラゴンクエストを評価する声は色々あるが、何よりも前にドラクエというのは商品なのだ。いう数字の上だけで評価される。では、いったいドラクエはどれだけの数字を残したのだろうか？

まずは商品そのものとしてのドラゴンクエスト。現時点で、ドラクエのゲームソフトはⅠからⅢまでの3本が発売になっている。

それぞれが何本ずつ売れているのか、その推移は右の図を見てもらうとして、注目すべきはⅠからⅢへと回を重ねるたびに販売本数が飛躍的に伸びているという点だ。Ⅱを購入した人間は、Ⅰのおよそ1.5倍。Ⅲに至っては3倍もの伸びを見せているのである。

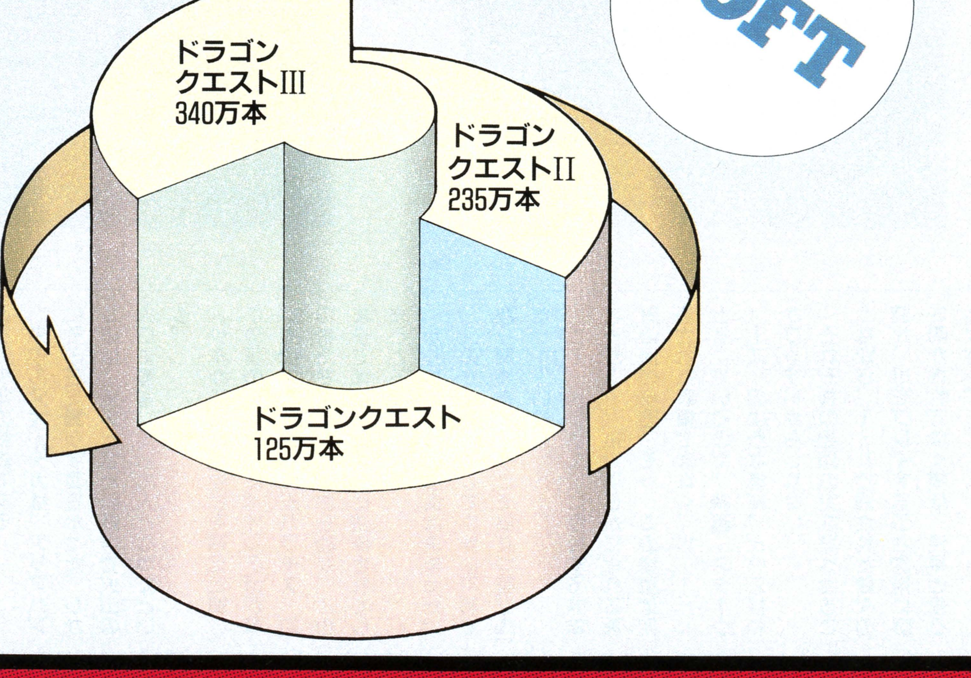
一見すると当たり前のことのようだが、これは裏を返せば“ドラゴンクエストⅢをプレイした人間のうち、大多数がⅢしかプレイしていない”ということになるのである。

しかしこれは、いずれⅠがⅡに、ⅡがⅢに追いついていくのではないかと思われるのだが、いかがなものだろうか。

ドラクエは順を追ってプレイしたほうが、面白いのだから。

DRAGON QUEST SOFT
売り上げ推移

SOFT



【1位】	ネバー・チェンジ★長渕剛
【2位】	交響組曲ドラゴンクエストIII
【3位】	ストック★中森明菜
【4位】	BESTオブ少年隊★少年隊
【5位】	ビトゥイーン・ザ・ワード&ザ・ハート★小田和正
【6位】	ラプソディー★チャゲ&飛鳥
【7位】	光GENJI★光GENJI
【8位】	鏡の中のアクトレス★中原めいこ
【9位】	キャッチ・ザ・ナイト★中山美穂
【10位】	パストマスターズVol.2★ビートルズ

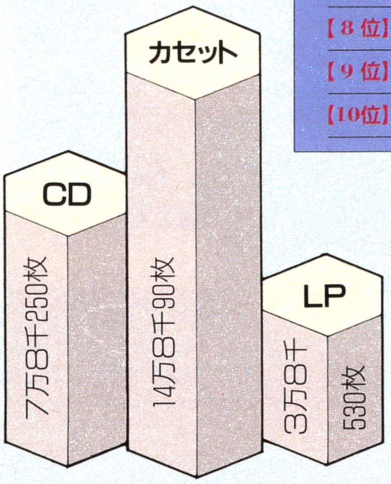
（88年3月21日付オリコン調べ）

ゲーム・ミュージックをゲームのBGMとしてではなく、ひとつの音楽として世間一般に初めて認知させたのも、ドラゴンクエストだった。

作曲家・すぎやまこういち氏の手による、クラシックをベースにした音楽は、『交響組曲ドラゴンクエストIII』（アポロン音工）として発売され、オリコン・チャートで初登場2位という快挙をとげている。

言葉は悪いが、いわゆるポピュラーソングなどとは違って、こうしたイロモノのレコードがこれほどの上位に食い込んでくることは、まれだ。おそらくファンの多くは、これをゲーム・ミュージックとしてではなく、クラシックの名盤を聴くような気持ちで聴いていたのかもしれない。

ところで、左の図を見ると『交響組曲〜』のソスト別売り上げでは、ミュージックテープが一番売れているのがわかる。これはやはり、子供のユーザーが多かったからであろう。



MUSIC SOFT 売り上げ比較

MUSIC

ドラゴンクエストの正体

DQ'89

ドラゴンクエスト

物語としての高い完成度。ゲームとしての高度な遊戯
それが商品である以上、最後は“いかに売れたか”と

BOOK

- 『ドラゴンクエスト 公式ガイドブック』('88年9月発行)……35万部
- 『ドラゴンクエストII 公式ガイドブック』('88年9月発行)……47万部
- 『ドラゴンクエストIII 公式ガイドブック』('88年8月発行)……109万部
- 『ドラゴンクエストIII 知られざる伝説』('88年11月発行)……39万部
- 『モンスター物語』('89年7月発行)……30万部
- 『小説ドラゴンクエスト』('89年4月発行)……21万部
- 『小説ドラゴンクエストII 上下巻』('89年10月発行)……合計36万部
- 『ゲームブック・ドラゴンクエストII 上下巻』('89年10月発行)……合計40万部
- 『ゲームブック・ドラゴンクエストIII 上中下巻』('89年2月発行)……合計96万部

ドラゴンクエストの快進撃はとどまるところを知らず、ついに生みの親でもある、エニックス社そのものをも変える結果になった。エニックス社内に、出版部門を設立させたのである。

ファミコンゲームというのは、ほとんどが発売されると同時に、その攻略法などを載せた本が発売され、それぞれかなりな売り上げを記録している。そこで、ドラクエに関する出版物は、すべてエニックス自らで出版してしまおうというわけだ。

これまでに発売されたラインナップは左の通り。発行部数を良く見て欲しい。これは、十分ベストセラーと呼ぶに値する数なのだ。特に『ドラゴンクエストIII公式ガイドブック』の105万部というのは、通常の書籍ではなかなか到着できない数値だ。

ロングセラーにはなりえないかもしれないが、瞬発力ならドラクエはハルキ、バナナにも匹敵するのだ。



……そして1990年2月11日 ドラゴンクエストⅣ発売

DQ'89

当初の予定から遅れること1カ月。ついにドラゴンクエストⅣが発売されることになった。

思い起こせば3年前。シリーズの1作目が発売されたときには、まさかこれ程の人気シリーズになろうとは、我々ファンはもとより、作者自身も予想していなかったに違いない。しかしドラゴンクエストは、Ⅱ・Ⅲと確実に支持者を増やし、とうとうファミコン市場最大の熱狂をもって、Ⅳが発売されるに致ったのだ。

そこで心配なのが、発売日の状況である。またⅢのときみたいに、ひと月もふた月も先にならないと手に入らないというのは、ゴメンだ。

「その点については我々も悩んでるんですけどね。でも、2月11日まで待って頂いたおかげで、今回は初日にかなりの本数を用意することができましたから、多少は手に入りやすくなったのではないでしょうか」（エニックス企画課・山本秀樹氏）

何はともあれ、今はただ発売日を待つのみである。

STORY

ロールプレイングゲームというものは、なによりも物語の出来によって、その完成度が左右される。特にドラゴンクエストほどの人気シリーズともなると、プレイヤーは常に前作を越えるものを要求し、製作者のプレッシャーたるや相当なはずだ。さてⅣでは、いかなる物語をみせてくれるのか。

ドラゴンクエスト・シリーズは、Ⅰ～Ⅲまででストーリーが閉じており、ひとつの閉鎖した世界を形作っている。したがってⅣでは、これまでのドラクエとは直接的に関係のない、新シリーズが始まることになった。とはいえ、多くのファンが慣れ親しんだシステムから、大きくかけ離れるわけにもいかない。

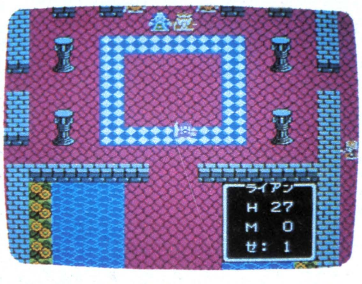
そこで考え出されたのが、今回採用された5話構成のシナリオなのである。

第1話では戦士がひとりで冒険をする(ドラクエⅠのシステム)。第2話はあらかじめ決められた3人のパーティーでの冒険（ドラクエⅡのシステム)。第3話は職業という概念を持ったものたちがパーティーを組む(ドラクエⅢのシステム)。

このように順を追ってシステムの進化を追体験させ、最後の第5話で馬車を利用した8人パーティーという、前代未聞のシステムに突入するのだ。

もちろん物語も、壮大である。

王宮の戦士たち



物語は、辺境の国から始まる。

ここバトランドでは、幼い子供たちばかりが行方不明になるという、謎の誘拐事件が続発していた。国を治めるバトランドの王は事態を重く見て、城に仕える戦士たちを呼び出す。王は彼らに、事件の真相を早急に解明するよう命じた。

第1話の主人公である戦士ライアンも、そんな王の命を受けた者のひとりであった。人一倍、王に対する忠誠心が強い彼は「今こそ自分の存在が世に役立つとき」とばかりに、長く厳しい旅に出発する決意を固める。

ライアンは事件の手掛りを求めて、城の北北西にあるイムルの村へと歩き出した。それが想像を絶する遠大な冒険の幕明けであることも知らずに…。

おてんば姫の冒険

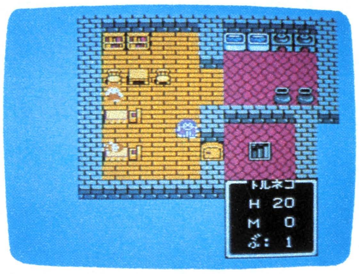


サントハイム国には、アリーナと名乗る、それはそれは愛らしい姫がいたという。ところが、その姫は可愛い外見に似合わず、無類の〝おてんば〟だった。それは子供がいたずらをするようなレベルではなく、サントハイムきっての武闘家と謳われるほどの実力の持ち主だったのである。

そんな彼女が、このほど開かれる「世界一強い武闘家を決める」武術大会の噂を聞きつけたから大変だ。城での平凡な暮らしに退屈していたアリーナは、大会に出場するため、こっそり城を抜け出してしまったのだ。

お目付役の爺やブライと神官クリフトをお供に、おてんば姫アリーナが大冒険を繰り広げる。

武器屋トルネコ



世界のあちこちに魔物がはびこる、ぶっそうな世の中。己が生きて行くためには、何よりも身を守る武器が大切な時代だった。

ある町で武器屋に仕えるトルネコは、そんな勇者たちに武器を売って生活をしていた商人のひとり。世が世なだけに武器や防具は飛ぶように売れ、彼の商売は大繁盛していた。

そんなある日、トルネコは旅の者から、遠くの洞窟などにはまだまだ見たこともないような品が眠っている、との噂を耳にした。世界一の商人を目指す彼にとって、そんな話を聞いて黙っていられるはずはない。彼は商人としての意地と好奇心を胸に、まだ見ぬアイテムを求めて、遠くの国へと旅立ったのだ。

モンバーバラの姉妹

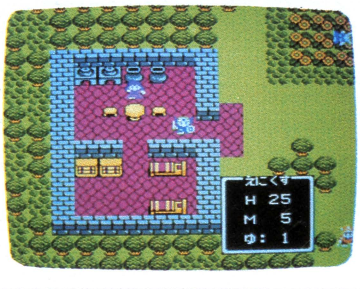


とある国に、世界でも名高い錬金術師の男がいた。男にはふたりの娘がおり、踊り子の姉はマーニャ、占い師の妹はミネアといった。娘たちはたいへんに父親を慕い、家族仲良く暮らしていたという。

ところがある日、その父が何者かに殺されてしまったのだ。悲しみにくれるふたり。だが、いつまでも泣いてばかりいるわけにもいかない。ふたりは涙を拭うと、父のかたきを探し出すため、復讐の旅に出た。

世界には、あらゆる魔物が巣くっている。女ふたりの旅では心もとないかも知れない。しかし、彼女らには美しい踊りと、不思議なタロット占いがある。そしてなによりも、父を想う強い心があるのだった。

導かれし者たち



その世界には勇者がいた。

彼（あるいは彼女?）は、これまでに幾多の敵を打ち倒してきた歴戦の勇士だった。そして今、勇者は新たなる敵を倒すために立ち上がったのである。

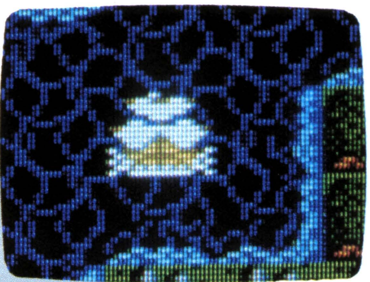
だが、今度の敵はあまりにも巨大すぎた。勇者ひとりの手には負えないほどの、強力な力を持っていたのだった。

勇者は旅に出る。巨悪を倒すには、力を貸してくれる仲間が必要だ。行く先々で勇者は出会うだろう。王宮の戦士に、武術の姫に、勇気ある商人に、そして強い意志を持つ姉妹に…。彼らこそが導かれし者たちだったのだ。

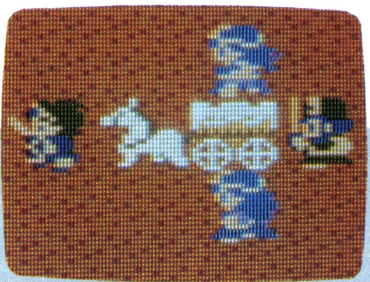
勇者のもとへ、運命の糸に導かれた7人の仲間が集まったときこそ、本当の戦いが始まる……。

より豪華に、奥深く

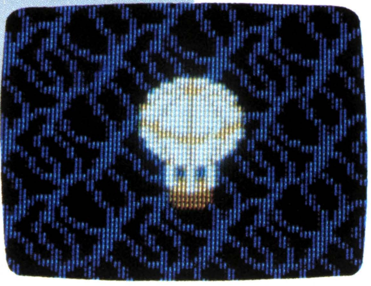
乗物



▲II・III同様、海上は船に乗って航海する。なんとこの船には、馬車ごと乗り込んでいくことができるという。



▶登場人物は最終的に全部で8人。そのうち4人は馬車に乗って移動する。



▲前作での鳥に代わって、今回新登場の熱気球。これで大空を飛びまわる。やはり馬車ごと乗り込めるようだ。

ドラゴンクエストⅣは、あらゆる部分において前作以上にパワーアップし、様々なイベントが起こる。

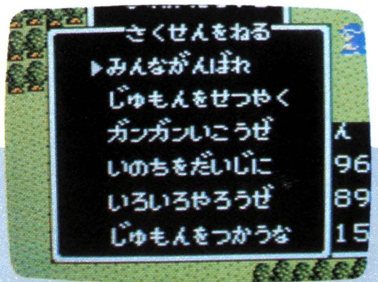
これまでにも、より面白くするために常に変化を繰り返してきた、このシリーズ。今回はプログラム容量が4メガに増えたこともあり、その豪華さは並じゃない！　おっと、スケールが大きくなると、それだけ複雑で手間のかかるゲームになるんじゃないか？　なんて心配は無用だ。

ドラクエ・シリーズは今のゲーム界において、数少ない"いかにしてプレイヤーを楽しませるか"という思想に基づいて作られているゲームだからだ。もちろん、だからといって1日や2日で簡単に終わるなんて、生易しいものでもない。おそらく、エンディングに到達するまでの時間は、シリーズ中でもっとも長くかかるだろう。

長い時間をかけて、じっくり味わう。これが、ドラゴンクエストの正しい楽しみ方だ。

SYSTEM EVENT

作戦



▲パーティーのメンバーが多いため、今回、新たに採用された"作戦コマンド"。6種類の中から選んで使う。

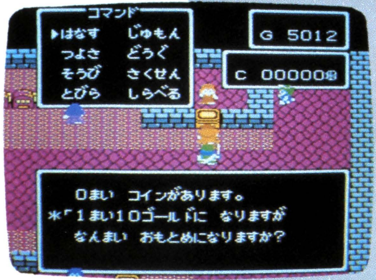


▲呪文を使うのがもったいないような敵には、こんなコマンドを。必要最小限の呪文で手堅く戦ってくれる。



▶こちらのコマンドは、ひたすら戦いたい時に。ほかにも、あらゆる戦闘のパターンが作戦コマンドで指示できる。

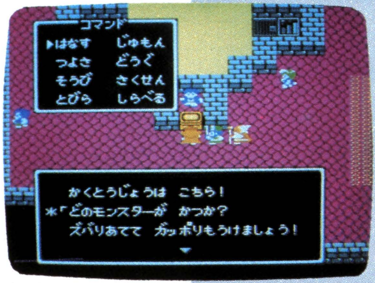
遊　戯



▲前作の格闘場に代わって、今回の新しい遊び場はカジノだ。ギャンブル好きには嬉しい限り。



▲カジノといえば、スロットマシーン。これだけでも、ヘタなゲームより十分ハマるとか！



▲もちろん格闘場もある。今度は倍率がより大きくなって、ギャンブル性が高まった。



▲ポーカーだって、することができる。使用されているトランプの図柄に注目してほしい！

住　人



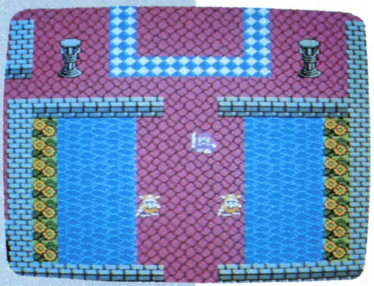
▶容量の増加は、こんなところにも現れる！　町の人々が、より人間らしい動きや会話をするようになった。



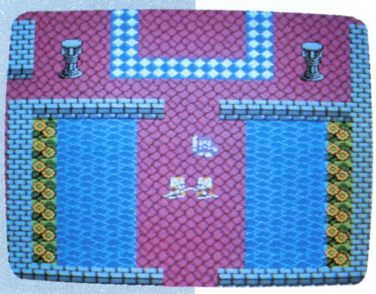
▶城の前でウロウロしている爺さん。主人公が話しかけると、自分も一緒について行きたいと言うのだが…。



▶100メートルも歩かぬうちに、すっかりバテてしまった。たしかに、この爺さんは生きていると実感できる。



▶城門の前に立つ衛兵は、一定の間隔を空けて行ったり来たりしている。たしかに、誰が見てもこれは衛兵だ。

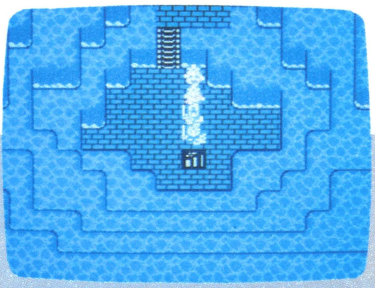


▶たったこれだけのことで、無気質になりがちなゲームの世界に、ぐんと生活感を盛り込むことができるのだ。

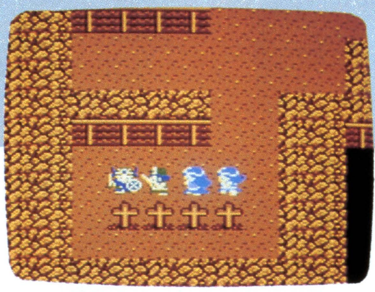
ドラゴンクエストの正体

DQ'89

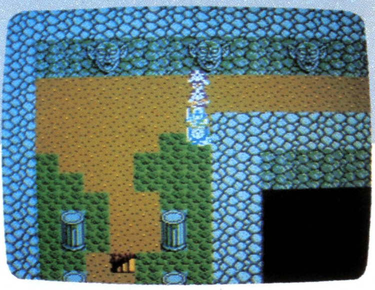
▼容量の増加にともない、ダンジョン（地下迷宮）のグラフィックも、よりリアルに美しく。



洞　窟



▲地下に並ぶ墓標。野望半ばにして、何人もの戦士たちがここで息を引き取ったのだろう…。



▲今回のダンジョンは、どれをとっても、思わずハッと目を引く演出がなされているという。

DQ'89

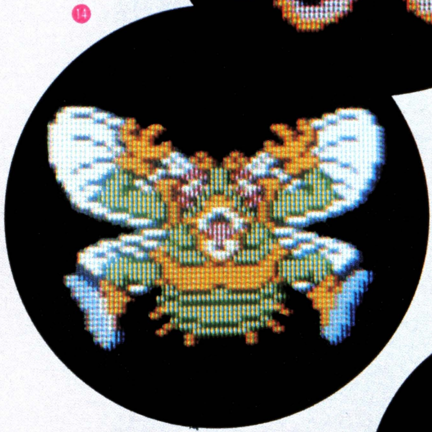
ロールプレイングゲームでは敵モンスターとの戦闘が、プレイ時間の大半を占める。したがって、敵モンスターに魅力がなければ、ゲーム全体として見たときにも魅力が感じられず「これはつまらないゲームだ」ということになってしまう。いわば、戦闘（敵モンスター）あってこそのロールプレイングゲームというわけだ。

では、その点でドラクエはどうなのだろうか？

漫画家、鳥山明氏の手によるモンスターデザインは、決してアニメーションをするわけでもないのに、今にも襲いかからんばかりの迫力でせまり、プレイヤーを飽きさせない。ドラクエが史上最高のロールプレイングゲームと呼ばれる陰には、これらのモンスターたちがいることは否定できないだろう。

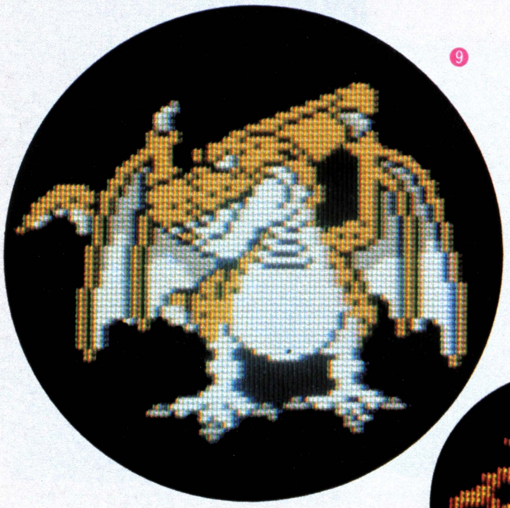
	役割	名称
	バリ島の仮面のような顔をした魔法使い。身長が低いのがタマにキズだが、内に秘めた何かがありそう。	コンジャラー ⑬
	攻撃力はほとんどなさそうだが、おそらく特殊攻撃を仕かけてくると思われる。たとえば毒液を吐くとか。	はえおとこ ⑭
	ずいぶんなネーミングではあるが、タコなのだから仕方ない。足で首を絞められることだけは、避けたいものだ。	たこまじん ⑮
	占い師・ミネアが使う特殊な武器。道具として使うと、選んだカードによって、様々な効果を発揮する。	銀のタロット
	ヒットポイントを回復してくれる力を持つ、不思議な杖。ほかにも、秘密の効力があるらしい。	祝福の杖
	もちろん鳴らしてリズムをとったりするわけではなく、商人・トルネコ専用の武器である。効果は不明。	正義のソロバン
	こちらは鉄でできたハリセンだと思えばいいだろう。踊り子・マーニャだけが使うことのできる武器。	鉄の扇
	戦闘中に使うと、1回前の戦闘状態まで時間を戻してくれる。仲間が死んだときなどにたいへん便利。	時の砂
	刃の両面に塗られた毒で、敵を痺れさせてしまうことができる。効果が発揮されるのは、ランダムによる。	毒蛾のナイフ
	防御力も高いが、戦闘中に道具として使うと竜巻を呼び起こし、面倒くさい敵をいっきに吹き飛ばしてしまう。	風神の盾
	いわゆるブーメラン。もちろん投げて使うのだが、別に直接これで殴ったってかまわない。	ブーメラン
	この杖で攻撃されると、モンスターは死ぬまで笑い続ける。優しげな名前のわりには、恐ろしい武器。	微笑みの杖

⑮


⑭


⑬


⑪


⑨


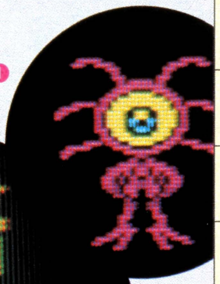
⑫


⑩


MONSTAR & ITEM

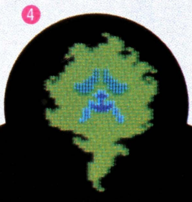
さて、そこで気になるのが、ドラクエⅣのモンスターだ。
今度は一体、どんな魅力的な奴らに会わせてくれるのか？ どんな個性的な奴らと戦わせてくれるのか？
新たに登場した武器やアイテムと合わせて、まとめて紹介しよう。

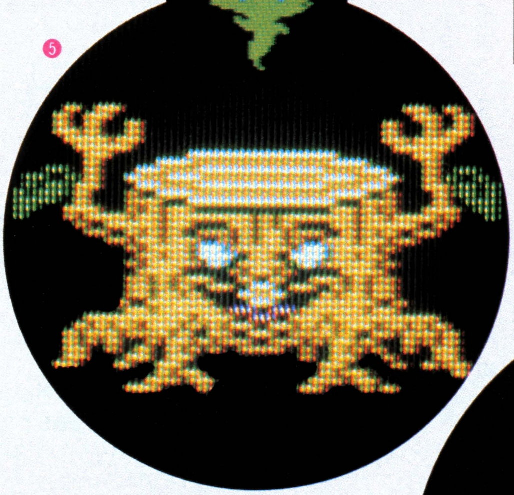
名称	役割	
❶ スペクテット	全身が巨大な目玉でできており、なにやら神秘的な感じが漂う。おそらく呪文の使い手ではないだろうか。	
❷ コドラ	手が小さく、足が異様に発達しているので、かなり素早さの高そうな敵。すぐに逃げてしまうのか？	
❸ キリキリバッタ	これ１匹を見たかぎりでは、あまり強そうなイメージはないが、たくさん出てきて噛まれると厄介そうだ。	
❹ マネマネ	こいつはモシャスの呪文を使って、勇者たちそっくりに変身してしまう。自分が強くなるほど辛い敵だ。	
❺ きりかぶおばけ	木の切り株に魂が宿ったモンスター。うっかり腰を下ろしたりしていると、突然襲いかかってくるかも。	
❻ キングスライム	スライムが８匹合体してできる、スライム族のボス。出現地帯が限られているのか、なかなか出会えない。	
❼ マッドルーパー	ウーパールーパーが変化したモンスター。見た目の可愛さとはうらはらに、実は狂暴だったりする。	
❽ いたずらもぐら	ラッコのようにも見えるが、もぐらである。突然、土の中から出てきてシャベルで殴られたら、かなり痛い。	
❾ テラノバット	ドラゴン系のモンスターなので、かなりの強敵であることが予想される。火など吹かないことを祈りたい。	
❿ はさみくわがた	クワガタ虫と、ハサミ虫が合体したようなモンスター。なりは小さいけれど、ナメていると痛い目にあう。	
⓫ ドラゴンライダー	天駆けるドラゴンと、それを操る剣士のモンスター。ジョッキー武豊のように華麗な手綱さばきを見せてくれる。	
⓬ ひとくいサーベル	多くの人の生き血を吸った、空飛ぶ魔剣。己の肉体そのものを武器として、軽やかに襲いかかる。	

❶


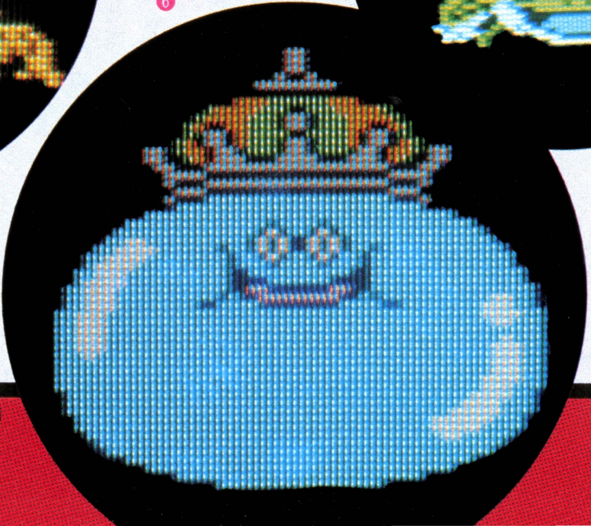
❷


❸


❹


❺


❼


❻


❽


取材・構成／本誌編集部　撮影／福田衛陽
協力／エニックス・任天堂　

ドラクエ現象の大衆心理を解く

文★香山リカ
〈…………精神科医〉

PROFILE

かやま　りか　1960年4月1日生まれ。東京医科大学を卒業後、精神科医となる。北海道の某医院に勤務するかたわら、ゲームライターとしても活躍。
心理学者の目から見たゲームに対する斬り口は、他の追随を許さない。
『Mの世代』(太田出版刊)、『テレビゲーム』(UPU刊)など、その他各誌でゲーム論を展開させている。

I　はじめに

ロールプレイング・ゲームを精神分析的に解説するなんて、どうってことない作業だ。

ゲームには常識的範囲内で考えられる最も極端な人生が形式化されて詰まっているのだから、いちばん平凡な精神分析学のテキストを片手に、「これはここのことでこっちはこれね…」と対照表を作っていけばよいのである。確かにドラクエは精神分析的にも痛いところをついたような、人間を理解するための極上のテキストではあるが、いまさら「つまりこのゲームは少年が父を乗り越えるための通過儀礼であるのだ」とか言われても、あ〜、それでどうしたの、という感じでしょう？

問題は、人間に共通の心性をモデル化したような多くのゲームの中で、なぜドラクエのみが、こんなに人々に愛されているかということだ。

その前に視点を変えて、人気の獲得に成功した様々なメディアの中でのドラクエの特異性を確認しておこう。それは、端的に言えば〃体験談が面白い〃ということである。たとえば〃みなさんのおかげです体験談〃や〃吉本ばなな体験談〃というのも、もちろん成立可能であるが、〃ノリオってほんとうに面白いよな〃とか〃ばななの小説を読むと人生も悪くないって思う〃とかいう以上にはなかなか発展しない。しかし、ドラクエ思い出話となると、どんな人にもオリジナルの個性的な逸話があり、聞いていてけっこう楽しい。

こう考えると、万人に共通するような寓話性を持ちながら、なおかつプレイする私だけの物語になっていること、その二重構造の巧妙なバランスが、問題の〃ろうやのかぎ〃になっているようである。

II　フロイト的制作者

さて、ドラクエを語る際に欠かせないこの〃バランス〃とは、どのように保たれているものなのだろうか。

制作者としてインタビューされる堀井氏、中村氏、すぎやま氏、鳥山氏は、それぞれシナリオ、プログラム、音楽、キャラクターを担当する立場から、異口同音に「本当はこんなこともやりたかったんだけど、ハードやメモリーの関係で泣く泣く削った」ということを語っている。つまり、それぞれのパラメーターを変えることによっては、オルテガが長々とお説教をするドラクエや、泥人形が本当に不思議な踊りを踊って見せてくれるドラクエが存在したかもしれないのだ。

フロイトは「外的な現実とのかかわりの中で満たされぬ願望が高まるとき、人は白日夢や空想生活の中でこの願望を満たそうとする」と述べているが、制作者ひとりひとりにとって、自分の担当したパートのみが肥大した、幻想としてのドラクエが存在しているのだ。そしてそれぞれの幻想の完結の度合いはほかのゲームに比べて高いようで、病いの根はことのほか深そうだ。それをあちこち切り捨ててひとつのシステムにする闘争は、さぞかし血生臭いものであっただろう。

つまり、そのフロイトの願望充足的幻想であるドラクエを、極限まで圧縮したのが、われわれが手にする外的対象としてのドラクエなのだ。

III　ウィニコット的プレイヤー



何ヶ月も前から予約して獲得したドラクエが、実は幻想にしかすぎなかったとしたら泣いてしまうが、それは制作の段階でのことであって、パッケージに入ってお値段がつけば（ドラクエⅣには消費税までつく）、もう立派な現実となる。

しかし、ロンダルキアへの洞窟をさまよったときの不安、ギアガの大穴に落ちたときの恐怖、ゴーレムが笛の音で眠ったときの安堵は、箱根への会社の一泊忘年旅行とは異質の思い出であることも明らかだ。確かに自分がさまざまと経験したものなのだが、完全に人と共有できる事実とも違う。純粋に内的な幻想でもなければ、完全に外的な客観的事実でもない中間的な領域でのこのような経験を、イギリスの精神分析学者であるウィニコットは移行現象と名づけている。願望の実現様式として、なんらかの具体的な物を自分の欲望を満足する対象として錯覚する、という段階があることを指摘したのだ。

例えば、子供が自分の欲望のままに庭の老木を〝悪の要塞〟に見立てて遊んだりするのもそうであるが、これが幻想や白日夢と異なるのは、移行対象では遊びの時間が終わると、現実検討を行うことによってその錯覚を脱し得る点においてである。

プレイヤーはドラクエに自分の欲望を仮託して、まさにこのウィニコットの移行対象としての機能を求めているようだ。そして、多くの人の欲望の対象として耐えうるためには、そのシナリオが素直な神話的構造を有していることが第一の条件であろう。ドラクエに含まれる様々なモチーフは、われわれが抱く友情や家庭や勇気の根源的なイメージに矛盾なく合致する。

Ⅳ　命名すること

どうやら、制作者がハードの限界や商品性を無視して願望充足の幻想を抱き、それがプレイヤーにとって満足できる移行対象になりえた幸福な例が、ドラクエのようであるのだが、ここで忘れてはならないことがもうひとつある。

それは、あなたのドラクエと私のドラクエは同一のコードを内在しているという前提に立ちながらも、それぞれに帰属するドラクエは完全に閉じた領域をなしているということである。ひとつのドラクエの行程はそのプイレヤー固有の思い出なのだ。

そのためには、システムとして未完成のまま、プイレヤーに物語の構造を決定させる余地を残したままゲームを供給することが必要となる。

これに関するドラクエの最大の戦略は、なんといっても〝主人公の命名〟であろうが、そのほかにも水鉄砲や福引券や遊び人を見てもわかるようにドラクエの物語の構造は穏やかで、プレイヤーが入り込むすきをわざと残しているようにも思える。

積極的に行う作業は実は最初の命名のみで、あとはシナリオのおみちびきに従って進むだけなのだが、プレイヤーは命名の瞬間にこの広大な世界の境界まで、自分が設定したような気分を味わうことができる仕組みになっている。

名前をつけることによって、過剰と混乱に満ちた制作者の幻想を、自分だけの物語として引き受ける権利を獲得する　なんと単純で美しい契約なのであろうか。

ドラゴンクエストの正体
DQ'89

DRAGONQUEST WORLD GOODS

プレゼント・コーナー



スライムぬいぐるみ ¥3,500
メタルスライムぬいぐるみ ¥3,900
スライムベスぬいぐるみ ¥3,500
ベビーサタンぬいぐるみ ¥3,200
メタルベビーぬいぐるみ ¥1,200
ベスベビーぬいぐるみ ¥1,200
スライムベビーぬいぐるみ ¥1,200
スライムPバッグ ¥380
勇者の記録帳Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ 各¥250
ドラゴンマグカップ ¥1,350
はぐれメタルマグカップ ¥1,350
盗賊の鍵(キーホルダー) ¥680
魔法の鍵(キーホルダー) ¥780
最後の鍵(キーホルダー) ¥880
商人の宝箱(貯金箱) ¥1,000
ラーの鏡 ¥1,500
勇者と仲間たちのクロス／モンスター大好きクロス／ワールドマップクロス 各¥480
ドラゴンクエストワールドカンペン ¥500
スライムシャープペンシル／スライムベスボールペン(赤)／メタルスライムボールペン(黒) 各¥380
陶器人形ハーゴン ¥1,500
〃 スライム ¥480
〃 ベビーサタン ¥980
〃 アークデーモン ¥1,200
〃 ドラゴン ¥1,200
〃 スライムベス ¥480
〃 爆弾岩 ¥580
〃 魔道士 ¥1,200
〃 勇者 ¥980
〃 戦士(男) ¥980
〃 戦士(女) ¥980
〃 魔法使い(男) ¥980
〃 魔法使い(女) ¥980
〃 僧侶(男) ¥980
〃 僧侶(女) ¥980
メタルスライム(メタルフィギア) ¥980
ドラゴンクエストポストカード／ドラゴンクエストⅡポストカード／ドラゴンクエストⅢポストカード 各¥80
ドラゴンクエスト冒険下敷／ドラゴンクエストⅡ冒険下敷／ドラゴンクエストⅢ冒険下敷 各¥200
ロト・メモリアル・ペンセット ¥1,580
伝説のカンペンセット ¥1,380



①ドラゴンクエストマグカップセット 5名



②ドラゴンクエストクロスセット 5名



③ドラゴンクエストキーホルダーセット 5名

プレゼント商品リスト



④天空戦記シュラト(文庫版) 2名



⑤ドラゴンクエストアニメカレンダー 2名



⑥ゲームブック・ドラゴンクエスト 2名

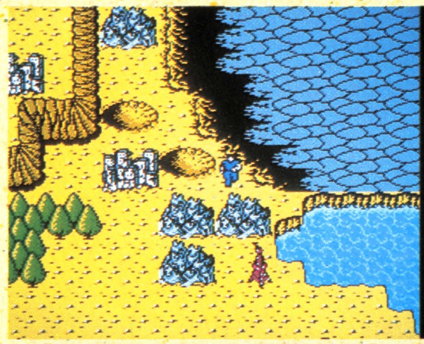


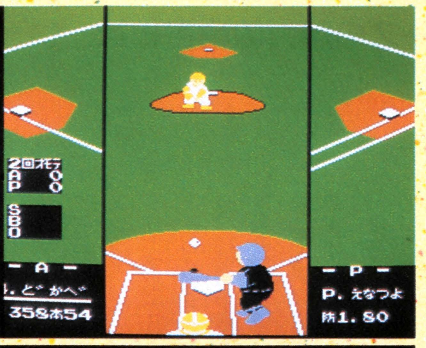
⑦ドラゴンギア(文庫版) 2名

プレゼント応募あて先

上記のプレゼントをご希望の方は、ハガキに住所・氏名・年齢・職業・欲しい商品名１点を明記の上、〒162 東京都新宿区東五軒町3-28 ㈱双葉社 Weekly漫画アクション編集部『Gアクション』ドラクエグッズプレゼント係まで。〆切りは平成２年１月10日（当日消印有効）。

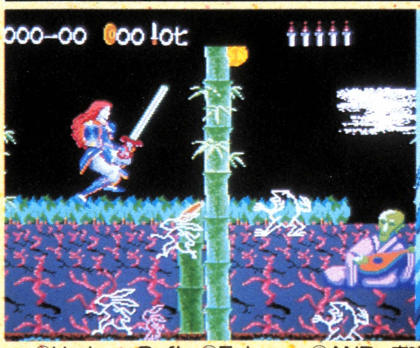
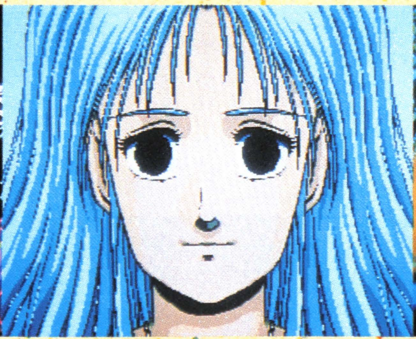
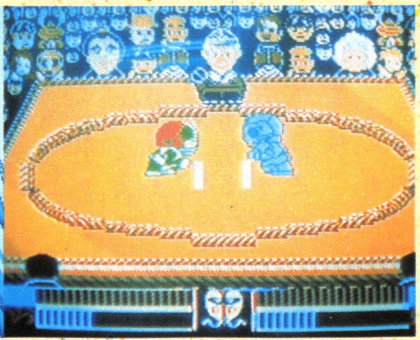
そして,ドラクエ・キャラ達はモニター外にまで,とびだしはじめた



ビッグタイトル 新作ソフト情報

これから、年末年始にかけての時期は、新作ソフトの発売ラッシュ。当然、各ソフトメーカーは、それぞれの自信作を市場に投入してくるわけだ。が、ここでは、その中でも特に注目株の6タイトルを取り上げてみた。おなじみ『ファミスタ』の新年度版をはじめ、力作が勢ぞろい。これは期待してよさそうだ。

ファミスタ'90

今の子供達は、「野球は二死から」ではなく「野球はファミスタから」というほど、野球に関する知識をこのゲームから得ているそうだ。そんなにも人を惹きつける『ファミスタ』シリーズの魅力の秘密とは、いったい何なのだろうか⁉



今世紀最高の売り上げを記録したスポーツゲーム・第5弾。全ての野球ゲームが目標にする究極の〝定番商品〟

進化する『ファミスタ』は、いつだって新鮮だ

過去、様々なスポーツゲームが発売された中で、最もポピュラーなのが野球ゲーム。その中でも群を抜いて有名なのが『プロ野球ファミリースタジアム』。この『ファミスタ』もシリーズ化され、ついに第5弾。

新しくなるたびに選手の入れ換えや、打率データの変更、プレイする球場の増加など、マイナーチェンジを繰り返してきた。また、チームエディット、ペナントレースができるといった機能的なものも追加されたり、野手の移動速度、エラー、ファインプレーといったゲームプレイ中での操作性にいたるまで次々と発展していった。

このように、毎年毎年進化する『ファミスタ』は、今や究極の〝定番商品〟となり、『ドラゴンクエスト』や『ファイナルファンタジー』などの超人気ソフトとはまた違った意味で、必ず持っておきたいソフトだ。

さて、この『ファミスタ』にはいろいろな裏話的なものがある。例えば〝ファミスタ症候群〟というものがそれである。実例をあげると、あるゲーム雑誌の元副編集長の某氏は、その役職にもかかわらず、『ファミスタ』に熱中しすぎたために、仕事の打ち合わせには遅れる、原稿の締め切りは守らない。などなど数々の暴挙をくりかえし、ついには編集長じきじきにゲーム業界初の〝ファミスタ禁止令〟が下されたのである。そんな事が実際に起こりうるほど、この『ファミスタ』には例えようのない、悪魔的ともいえる魅力が秘められているのである。

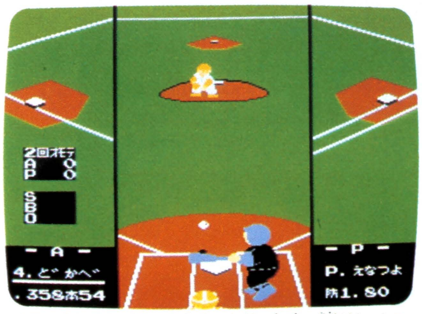
また、そんなことがあるかと思うといっぽうでは、この『ファミスタ』をプレイすることによって、まったく縁のない者同士が交流を深め、業務提携的なものにまで発展し、ついには多額の商談の成立のきっかけになったという事実もある。

今や、『ファミスタ』の影響力は無限大である

この3年ほど、若い世代の野球人気は活性化していった。

なぜそんな憶測が成り立つかというと、この『ファミスタ』に限らず全部といっていいほど、すべての野球ゲームの選手名は実在の選手をイメージさせるネーミングが施されているからである。ゲーム中のキャラ選手への感情移入は、より一層ゲームを盛り上げてくれるし、さらに、その楽しさは実際の野球にも反映し、プロ野球ニュースを見たときに、「あの（自分が操作したことのある）選手がホームランを打ったんだ！」という感激を呼び起こし、次のプレイ

ナムコ
'89年12月19日 発売
価格 5800円（税別）
ファミコンカセット
バックアップカートリッジ

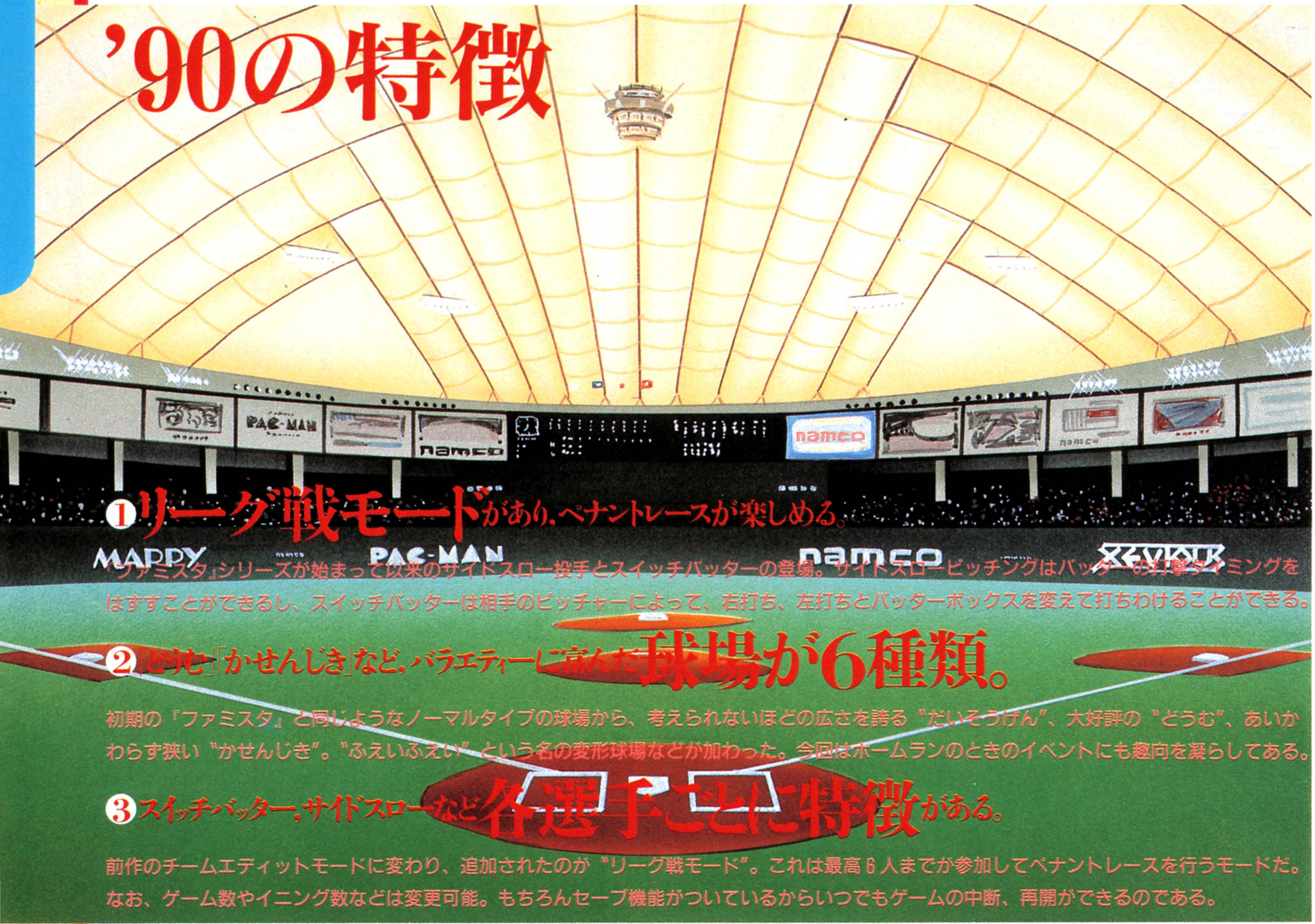


⬆ワールドスタジアムの㊙チームだったオールドリームスとプロスターズ。この2チームに勝つことが目標!!



⬆今回の『ファミスタ』はなんと6種類もの球場の中から好きなところを選んでプレイできる。遊びごたえは十分!!

'90の特徴



❶リーグ戦モードがあり、ペナントレースが楽しめる。

『ファミスタ』シリーズが始まって以来のサイドスロー投手とスイッチバッターの登場。サイドスローピッチングはバッターの打撃タイミングをはずすことができるし、スイッチバッターは相手のピッチャーによって、右打ち、左打ちとバッターボックスを変えて打ちわけることができる。

❷「どうむ」「かせんじき」など、バラエティーに富んだ球場が6種類。

初期の『ファミスタ』と同じようなノーマルタイプの球場から、考えられないほどの広さを誇る"だいそうげん"、大好評の"どうむ"、あいかわらず狭い"かせんじき"。"ふえいふえい"という名の変形球場などが加わった。今回はホームランのときのイベントにも趣向を凝らしてある。

❸スイッチバッター、サイドスローなど各選手ごとに特徴がある。

前作のチームエディットモードに変わり、追加されたのが"リーグ戦モード"。これは最高6人までが参加してペナントレースを行うモードだ。なお、ゲーム数やイニング数などは変更可能。もちろんセーブ機能がついているからいつでもゲームの中断、再開ができるのである。

への呼び水となっていく。

特に、この『ファミスタ』の細部にわたる気くばりは、そういった選手のネーミング以外のところにも及んでおり、より一層の感激を味あわせてくれるのである。

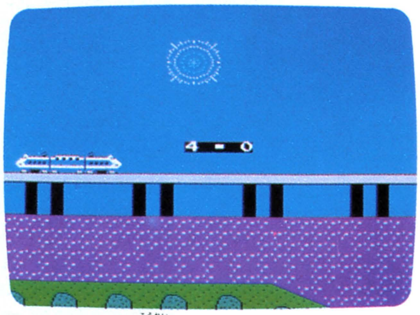
今に、野球やゴルフの話題でつないできた営業的会話も、『ファミスタ』会話が必要とされるようになるかも…そのときのためにも、ぜひ、持っておきたいソフトなのである。

インドマンのファミスタ'90攻略法

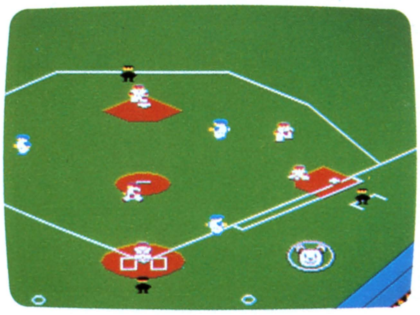


わははは。インドマンじゃ。ファミスタをやりすぎると親指の皮がムケることがあるが、ホーケイの奴がチンポでやってもムケねーぞ。わははは。

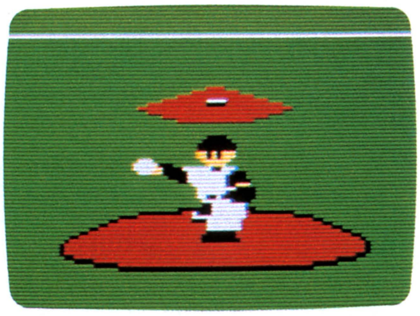
さて、『ファミスタ'90』の攻略法であるが、前作に比べて野手の移動速度が速くなっているのがポイントだな。つまり、守備力が高まりヒットが出にくくなっている。そこで攻撃側は極力"ゴロ打ち"に徹すること!! 内野安打ねらいの三遊間の流し打ちでランナーをため、大砲の一発で決める。また、守備側は外野フライのバウンドが小さくなっているので、頭越えの後逸を恐れずに突っ込むこと。ピッチングは、まあ従来通りだ。甘い球はキンタマだな。あ、禁物か…。ま、そーゆーこと。



⬆『ファミスタ』恒例(こうれい)のホームラン記念花火。花火をバックに新幹線は走る。



⬆これは"ところざわ"球場。ライオネルズのホームグラウンドで一塁側のベンチ前にはチームのトレードマークが!!



⬆『ファミスタ'90』から新たに加わったサイドスロー。はじめのうちはかなり打ちにくい。他にもS,B(スイッチバッター)が新登場!!

ウィザードリィⅢ

今までいろいろなパソコンゲームがファミコンに移植されたが、成功したのはこの『ウィザードリィ』シリーズだけかもしれない。あの『ゼビウス』の遠藤雅伸氏がファミコナイズして、自由度の高い作品に仕上がった。パソコンで極めた人もお試しあれ。



人間は「迷路」の好きな動物なのかもしれない

わざわざ巨大迷路なるものを建設して、そこで休日に家族連れが入場料を払って遊んでるという話を聞くと、他にやることがないのかと思ってしまう。だが、遊んできた人々は口を揃えて、楽しかったのでまた行きたいと言う。何が楽しかったのかというと、日常では絶対に味わえない探険心をくすぐるものがあったからだそうだ。そもそも、一昔前の水曜スペシャルに代表されるように、「探険」というのは人間の本能の一部に埋め込まれているのかもしれない。たまにはいつも帰っている道ではなくて、回り道をして家に帰ったという経験が誰にもあると思うが、これも「探険」のひとつ。スケールの大小はあるが、まあ同じようなものだ。

さて、「探険」したいけど体を動かすのはイヤだという人は、ゲームで疑似体験するのが、一番お手軽な解決方法であろう。そして、3Dダンジョンのロールプレイングゲーム『ウィザードリィ』シリーズがオススメ。迷宮に入り目的を達成して戻って来ればよいという極めて単純な話だが、実際のゲームはそう簡単には進めない。いたるところにイベントがあるので、それをクリアし、行く手を阻むモンスターどもを退治して経験を積んでいくわけ。迷宮の奥深くになると、モンスターはめちゃくちゃな攻撃を仕掛けてくる。一気に突き進むのではなく、序々に進んで行くのがゲームを円滑に進めるコツだ。

『ウィザードリィ』はゲームの目的を達成しても、出現しにくい武器や道具を見つけるために続けて遊んでいる人がほとんどだ。そっちのほうがおもしろいと言ってのける人もいるくらいである。しばらく遊べるゲームであることは間違いないだろう。

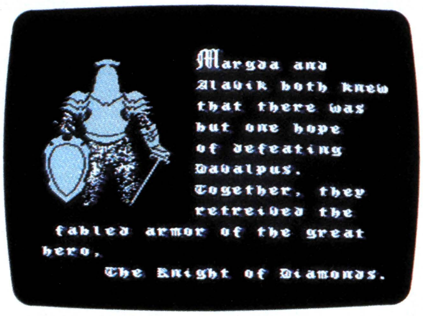
「ドラクエ」のモチーフとなったロールプレイングゲームの「教祖様」はファミコンでも信者を増殖中!!

ドラクエのプレイヤーは「ファン」だがウィズのプレイヤーは「マニア」だぞ。



つい先日、全国津々浦々から集結した「ウィズマニア」によって「ウィザードリィフェスティバル」が開催された。上の写真はそのときの一幕。それにしても「ウィズマニア」には恐ろしいほどのパワーがある。コスチューム・プレイ（仮装）をさせると、自分がモンスターになってしまったかのごとく暴れまわるし、質問コーナーを開設すると、専門的な質問をなげかける人々が殺到!! 返答に困ってしまうこともあるそうだ。なぜ、皆、こんなにも熱狂的なのだろうか。『ウィズ』のプレイヤーに尋ねたところ、「それはやった人にしかわからない」とのこと。ここまで言われては一度プレイしてみるしかなさそうだ。

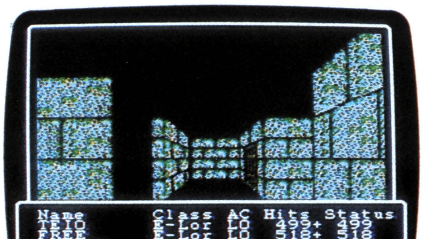
アスキー
'90年3月　発売予定
定価　6500円（予価・税別）
ファミコン
バックアップカートリッジ



⬆今回からストーリー説明の画面がついた。しかし英語なので、詳しく知りたい人は自分で日本語に翻訳すること。



⬆これが戦闘シーン。火炎系の新呪文メリトをとなえたところだ。1グループに1から8のダメージを与えられる。



⬆壁面のグラフィックが『Ⅰ』では1色、『Ⅱ』では2色だったが、『Ⅲ』では晴れて3色で表現されるようになった。

BIG TITLE Selection

女神転生II

普通のRPGでは、敵はただ襲ってくるだけ。だが、このゲームはそうではない。友好的な関係になれば、味方にもなってくれるのだ。また、魔物どうしの合体で、さらに強力な生物が誕生したりもする。理科の実験室のようなソフト、それが『女神転生II』なのである。

これまでとは、ひと味違ったRPGに触れる

RPGとはゲームのジャンルのひとつで、ロール・プレイング・ゲームの略。主人公になりきって遊ぶゲームである。モンスターや敵を倒して経験を積み、いろいろな宝を集め、悪の親玉を滅ぼすなど、定められた使命を達成するのが目的だ。

だが、この『女神転生II』に関してはそうともいえない。なぜなら、このゲームのシステムは他のRPGとは異なり、他のゲームなら敵であるはずのモンスターが味方になったりもするからである。魔神や妖精などの敵キャラに話しかけ、合意が得られれば自分の味方となる。

また、その味方となった悪魔同士を合体させることもできる。合体させることにより、悪魔は次々と変化し、姿形から強さまで様々に進化していく(退化することもある!)。場合によっては、一気に数段階パワーアップすることさえあるのだ。この合体、前作では二身合体だけだったが『女神転生II』では三身合体ができる。その上、三身合体でなければ合成できない高レベルの悪魔もいる。そんなパターンは半無限といってても過言ではない。

登場する悪魔の数も、前作では150種だったのが、今回はプラス100種の250種になっている。二次元のフィールドマップも歩いて移動する。他にも攻撃方法など、さまざまな部分に新たな趣向が凝らされており、前作をはるかに凌ぐものとなっている。

このように、『女神転生II』はエンディングに行くまでの過程で、いくらでも寄り道を楽しむことができるゲームなのである。

最近のRPGファンは早解きに血道をあげる風潮がある。が、何と言おうとやはり、ゲームとは楽しむためのものである。早くゲームをクリア(終わらせる)すればいいというものではない。

ゲームの世界そのものを楽しむことも、ゲームの魅力なのだ。



ナムコ
'90年3月　発売予定
定価　未定
ファミコン
バックアップカートリッジ

エンディングなんてどーでもよくなるほど、寄り道が楽しいゲーム。今夜も朝まで合体(すっこん)!合体(ばっこん)!



⬆非常に美しいダンジョン画面。これだけでも第1作との差が歴然としている。



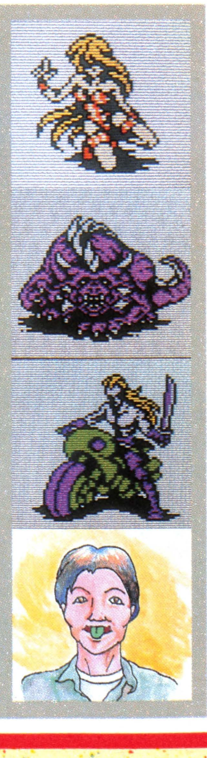
⬆新しくなって登場の2Dのフィールド画面。全体を見渡せる。下方に見えるのは東京タワー!?



⬆モンスターのグラフィックがかなりリアルに仕上がっている。また、戦闘システムは剣と銃の選択式である。

はっとりの魔獣が来るぞー!!

俺は今、むしょーに眠い。でも、そんなときでも佐野量子ちゃんの歌さえあれば、元気ハツラツだぜ。そういえば眠いことを睡魔っていうが、するとこいつも魔物の一種なわけだな。違うかな、ま、どっちでもいいけどな、俺は。じゃ、本題に入る。今回は『女神転生II』についての講義だ。みんなも知っているだろーが、このゲームは合体ゲームだ。急いで解きゃいいってもんじゃない。というより、急いで解く奴はバカだ。俺もよく、人からバカといわれるが、『女神転生II』を早く解くバカとは一緒にされたくないぜ。



SDバトル大相撲

最近は人気の面で野球に押されているが、それでも「相撲」は日本の国技だ。数ある格闘技の中で、最強のものは「相撲」だといわれているほど、「相撲」の世界は深いのだ。その伝統ある格闘技の「相撲」を舞台に、往年のヒーローたちが名誉と誇りをかけて対決する。

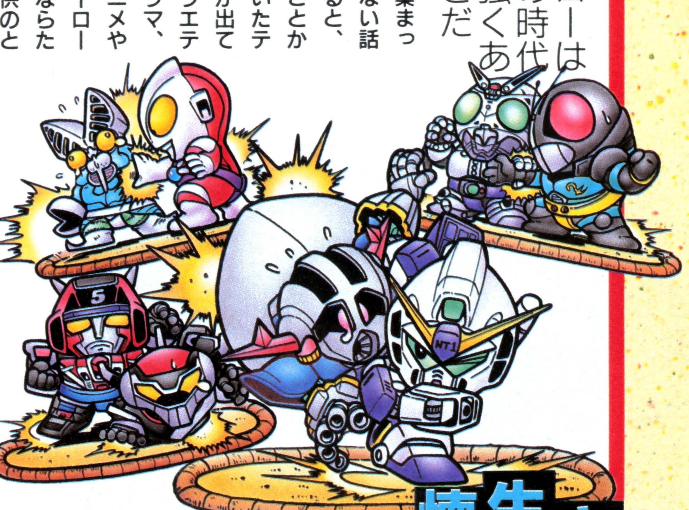
ヒーローはいつの時代でも強くあるべきだ

何人か集まってくだらない話をしていると、ひょんなことから昔見ていたテレビの話が出てくる。バラエティーやドラマ、そしてアニメや特撮のヒーローもの。男ならたいてい子供のときに、「○○ごっこ」と称してテレビのヒーローになったつもりで遊んだものだ。仮面ライダーならパンチとキックだけなので問題なかったが、ウルトラマンシリーズになると、スペシウム光線など、人間には絶対真似できないものが必殺技になってしまった。だから、その必殺技の構えをしたら相手がやられるという暗黙のルールを作って臨機応変に対処したのを憶えている。

そういえば子供のときに、なんでヒーローはやられそうになるまで必殺技を使わないのかと、大人に尋ねたことがあるが、「時間の関係」とか「見せ場を作ってから」など、あやふやな返答ばかり。今になって、それらが真面目な答えだったかどうかがわかってきたが、そういう、子供の夢を奪うようなことだけは、慎みたいものだ。せめて「それがヒーローなんだ」ぐらいの説得力のある答えが必要だと思う。

さて『SDバトル大相撲』だが、人気ヒーロー達が番組枠を越えて土俵上でぶつかりあうスポーツゲームなのだ。あのかっこういいヒーローが、二頭身のかわいいキャラクターに生まれ変わって登場する。こういうキャラクターは、いまどきの子供たちにとても人気があるらしく、最近は『ビックリマン』のシールではなく、このSDキャラクターのカードを集めるのが流行しているそうだ。

ヒーロー力士の相撲部屋は、ウルトラマンの部屋という感じで番組ごとにわかれている。最初に自分の好きな部屋を選び、勝ち抜き戦などの対戦形式を選択すると、相撲でヒーロー同士の夢の対決が実現するというわけ。もちろん必殺技を使うことができる。



キャラクター戦略の天才・バンダイが生みだした新路線"SD(スーパーデフォルメ)" 懐しのヒーローが二等身で勢揃い!!



相撲部屋は全部で4つある。「元祖SD」と称されているガンダムモビルスーツ部隊、キックとパンチを攻撃の主体とする仮面ライダーたちの改造人間グループ、必殺技で飛び道具（光線など）を駆使するウルトラマンたちの宇宙人グループ、5人集結して初めて力を発揮するという戦隊グループだ。

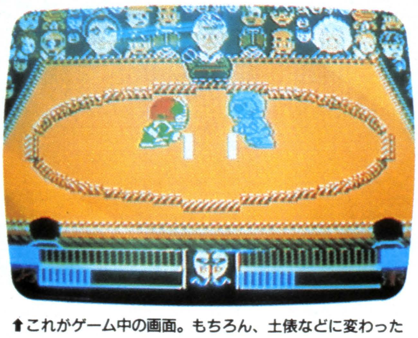
懐キャラがSDで続々復活!!



テレビ映画でおなじみの『ルパン3世』が、このほどSDキャラクターとしてゲームボーイ化されることになった。

SDキャラクターは、見た感じ「かわいい」とか「情けない」などの印象を受けるが、とりあえず親しみを受けやすいことには間違いないだろう。子供たちに人気があるのもうなずける。これからこのようなSDキャラクターを扱ったゲームが増えていくのであろうか。

バンプレスト
'90年4月　発売予定
定価　6300円（予価・税別）
ファミコン
カートリッジ



⬆これがゲーム中の画面。もちろん、土俵などに変わったところはない。すべて2人の実力が結果となるのだ。



⬆ウルトラマンが、必殺技のスペシウム光線を放ったところ。条件を満たさないと、必殺技は使うことができない。

イースI・II

パソコンゲームの代表作と言われる『イースI』と『イースII』がひとつになって登場する。1粒で2度おいしいとはこのことだ。



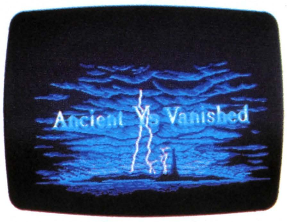
CD-ROMの可能性を示す“アニメウェア”ソフト

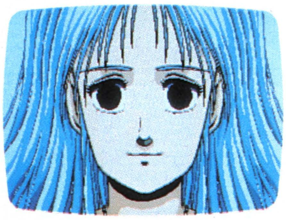
虹色に輝く円盤に刻まれた、ゲームの未来

家庭用ゲーム機にも最近CDの波が押し寄せた。PCエンジンのCD-ROMである。CDに音楽を記憶する代わりにコンピューターのデータを入れたものだが、音楽でも70分以上再生可能なのだから、データもさぞかし多く入るはず。大規模なゲームが求められている現在の状況には、タイムリーな存在となったわけだ。それにCDなら迫力あるリアルなサウンドが表現できるので、たかがゲームと言っていた人もAVメディアのひとつとして見逃せなくなるだろう。しかし、長所があれば短所もある。データを読み取る時間が少々長いのだ。まあ、これは最近の技術の進歩により、気にならない程度にまで短縮されてきたので、短気な人でなければ大丈夫だが。

そして、この『イース』もCD-ROMで発売される。『イース』とはパソコンで熱狂的な支持を受けたアクションロールプレイングゲームである。漫然と「たたかう」を選ぶと勝手に戦闘してくれるロールプレイングゲームと違い、実際に戦闘しなければならないのだ。しかし、それほど反射神経が要求されるものではないので、アクションゲームが苦手でも心配することはない。

余談だが、今まで謎につつまれていた、この物語以前のストーリーがアニメーションで紹介される。







(上) これがタイトル画面。あやしげな雰囲気に浮かび上がる文字。これからの冒険の困難を予感させる。
(中) 『イース』にはそれぞれヒロインがいる。『I』ではこの「フィーナ」。神殿の奥にとらわれている。
(下) 草原には、狼などがうようよしている。敵と体を半分ずらして体当たりするのが、戦闘のコツだ。

源平討魔伝

1192年に源氏が全盛期を迎えたとき、平家はことごとく討たれて壇ノ浦に沈んでいた。だが地獄より蘇った者がいる。その名は「平景清」。平家の無念を抱き鎌倉へ頼朝征伐に進む。

ナムコの技術と意地をみせつけた人気のアクションゲーム・完全移植!!

ゲームセンターでの無念をPCエンジンにぶつけよう

「源平の合戦」とは、学校で日本史の先生が教えてくれた、源氏と平家の権力争いのことだ。そういえば古典の先生が、源氏物語を授業で扱うと生徒が光GENJIと結び付けるので、授業がとてもやりにくいと嘆いていた。時代は変わったものだ。

さて『源平討魔伝』だが、数年前にゲームセンターで一世を風靡したゲームだ。大きなキャラクターのリアルな動き方に、人々は感嘆の声を上げた。そしてキャラクターのセリフ、例えば義経の「殺してしんぜよう」などは現在でも憶えている人がいるほど印象深い。

このゲームがPCエンジンに移植された。目にも鮮やかなグラフィック、日本人の心の琴線に触れるごときBGM、セリフや笑い声などの臨場感あふれる音声合成、主人公「平景清」の世にもリアルな動きが、ご家庭でも堪能できるようになるのだ。

PCエンジンの限界を越えたゲームだ。





『源平討魔伝』のキャラクターは個性派ぞろいだ。主人公「平景清」の特殊攻撃「旋風剣」の動きは、子供が泣きながら両腕を振り回して相手に向かって行く光景を思わせる。それに対して「源義経」は、気が触れたかのような振舞いであるが、攻撃は的確。さすが源氏、勢いがある。➡





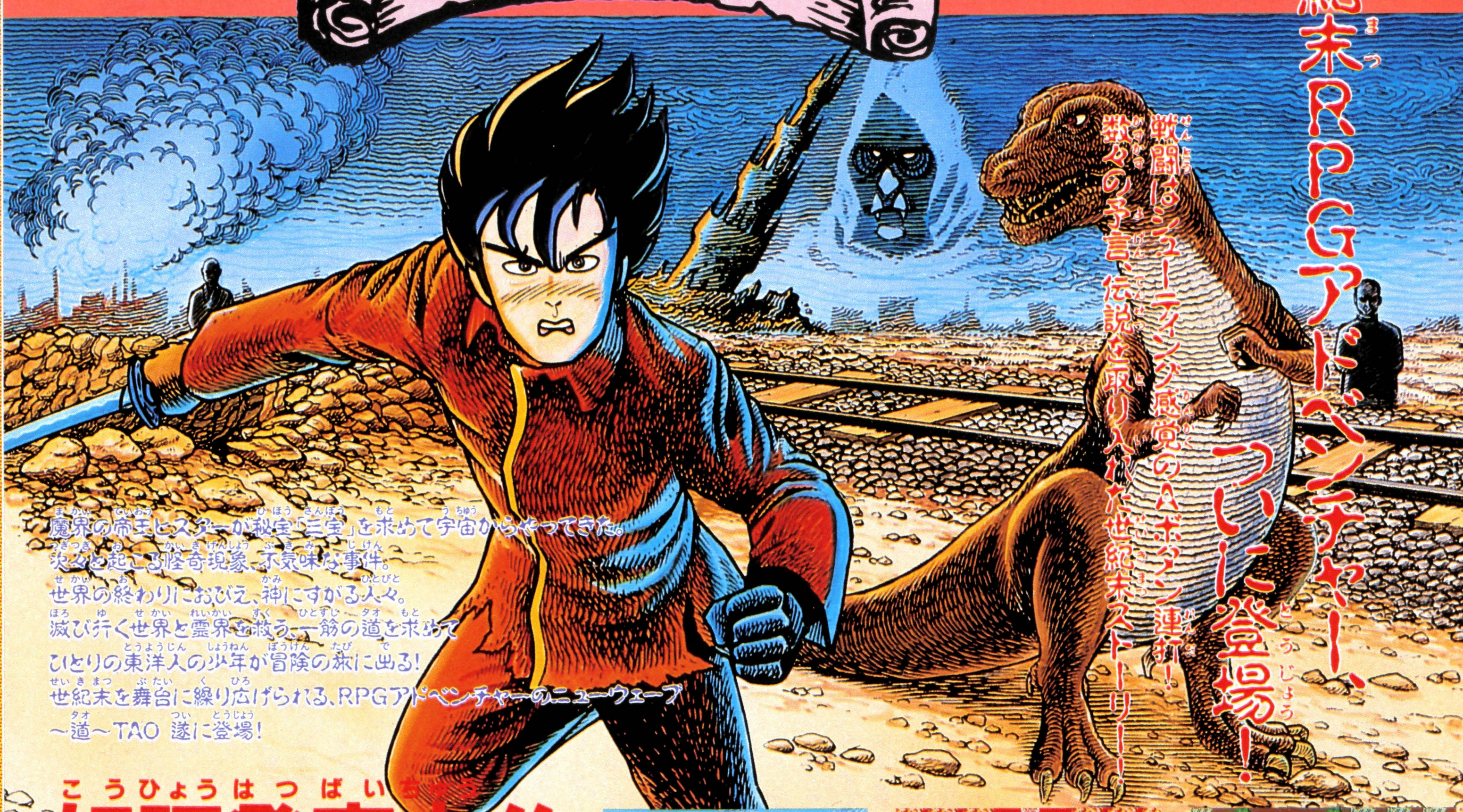


➡これがPCエンジン版のゲーム画面だ。大きなキャラクターがリアルに動いているところや、美しいグラフィックなどは、ゲームセンターのものとほとんど変わらない。ソフトを1本買ってしまえば、ゲームセンターに行かなくても、存分楽しめるのである。

FAMICOM FAMILY

TAO（タオ）道

衝撃の世紀末RPGアドベンチャー、ついに登場!

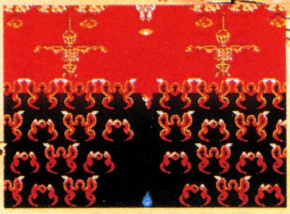


好評発売中!!

ファミリーコンピューター用2Mロムカセット

標準小売価格 ¥5,500（税抜価格）



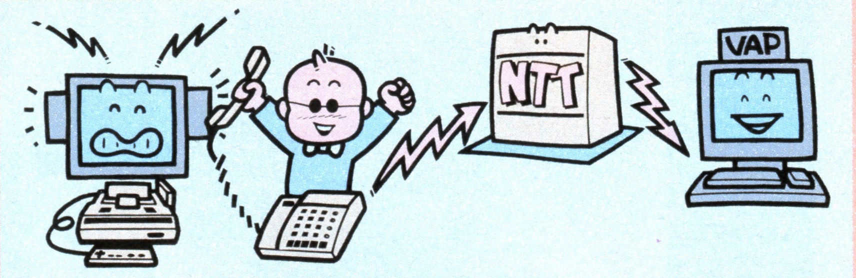




電話でコンテストしてしまうというお知らせだ!

バップテレコンシステム

今までのゲームコンテストっていうと会場に行って制限時間3分なんてものが多かったよね。ところが現在バップで開発中のバップテレコンシステムなら家にいてもコンテストに参加できるんだ。どうするのかっていうと、キミが達成した記録、セーブしたデータをテレビのスピーカーから電話を使って送る。するとバップのコンピューターがそれを集計して君の全国順位やコンテストデータをすぐに教えてくれる。つまりキミの普段の実力がそのまんま発揮できるってことだよね。このシステム、まだ開発中だけど、来年春発売予定の野球ゲーム「ベースボールファイター」からはカセットに内蔵する予定だから楽しみにしていてほしい！　この「ベースボールファイター」は去年発売したスーパーリアルベースボールに続く野球ゲーム。12球団公認の選手実名はもちろん、リアルなアクション性もさらに改良し、さまざまなペナントモードも充実している、幕の内野球ゲームだ。この「ベースボールファイター」では、テレコンシステム用に12種類の「隠れ記録」も用意してあるぞ。詳しくは続報で！



（特許申請中）

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の登録商標です。

〒102 東京都千代田区四番町5-6 日本テレビ四番町別館4F（株）バップ



ゲーム人口拡張マシン



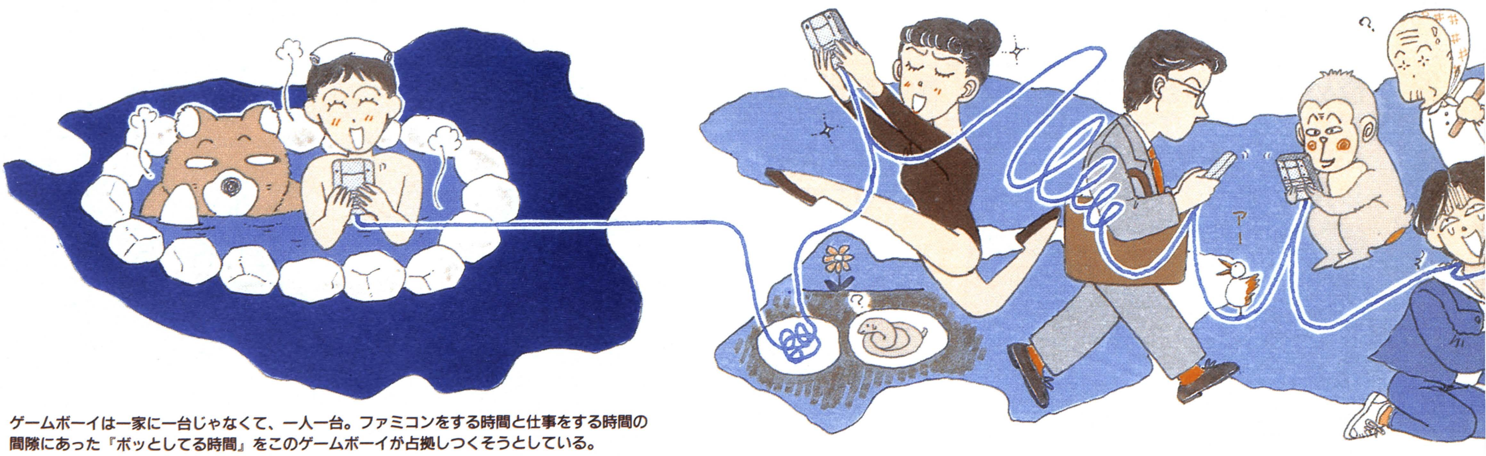
GAMEBOYをPLAYする



進行させる
ゲームマシン

GAMEBOY PROFILE

発売元:任天堂株式会社　本体価格:¥12,500　発売日:1989年４月現在（'89年12月）までの普及台数（国内）: 約100万台　人気ソフト『テトリス』販売本数:約80万本　月間生産台数:40万台　CPU:LCDコントローラー内蔵CPU　システム実装:階調表示可能なドットマトリックスLCDユニット・電源用DC-DCコンバーター、サウンド用アンプ、64Kbit-SRAM×２（LCD表示用、ワーク用)、繰作用キー、スピーカー　コネクター:プログラムカセット・32ピン・通信・６ピン　端子:ステレオヘッドフォン端子・ACアダプター入力端子装備　電源:単３×４本またはACアダプター　電源電圧:3.5〜6.5V　連続使用:約10時間　サウンド出力:内蔵スピーカー10mW外部ヘッドフォン２mW　消費電力:250mW　音声:波形×２、波形RAM出力×１、ホワイトノイズ×１、キャラクター基本サイズ８×８ドット　オブジェクトキャラクター:128個　バックグラウンドキャラクター:128個　オブジェクト／BG共用キャラクター:128個　画面:160×144ドット、４階調（25%、50%、75%、100%）表示可

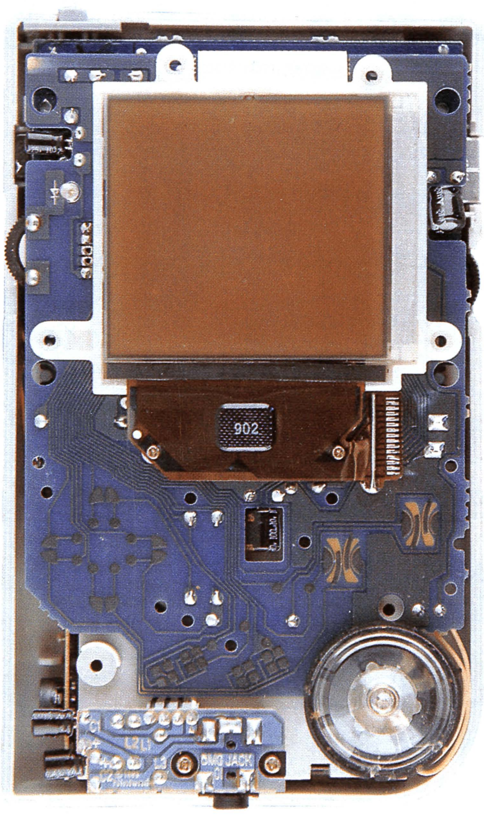


ゲームボーイは一家に一台じゃなくて、一人一台。ファミコンをする時間と仕事をする時間の間隙にあった『ボッとしてる時間』をこのゲームボーイが占拠しつくそうとしている。

一億総ゲーマー化を“フツーの人用”

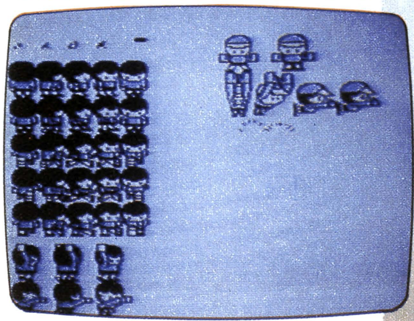
ゲームボーイのえらいところはゲームをボーイだけのものじゃなくしたこと。普段ファミコンをしないオジサンやオネーチャンまでもが一日中テトテト、テトテト夢中になってる。通勤電車の中でも、退屈な会議中にも、ソープの待ち時間にも。新婚旅行で観光や夜の楽しみそっちのけでやり続けた夫婦の話もある。

都市生活者のライフ・スタイルを変えた、という意味で画期的な遊戯ツール、ゲームボーイ。世界文化史の“年表”に残るのはファミコンじゃなくて、こいつかもしれないぞ。



来春発売予定のゲームボーイ用ソフト『サッカーボーイ』。完成へ向けて急ピッチで開発が進められているこのゲームの、製作現場を取材してきた。ゲームボーイはどんなところで作られているのか？　ファミコンとはまた少し違ったその現場を、のぞいてみよう——。





こんな具合にキャラクターが作られていく。ファミコンと違って色が使えないので、白黒の４階調ですべてのキャラクターを表現しなければならない。

GAMEBOYソフト
製作現場レポート

インタビュー 『サッカーボーイ』開発プログラマー

新宿から小田急線に乗ること約1時間。相模大野の駅からほど近いマンションの一室で、『サッカーボーイ』は製作されている。取材班が訪問した日、約10畳ほどの室内ではプログラマーの中島成己さんが、ひとり黙々と作業を続けていた。

——いつもこんな具合に、ひとりで作業してらっしゃるんですか？

中島　ええ。この部屋は基本的にボクひとりで使っています。グラフィックなどの絵は別の人間が自宅で描いてるんですが、プログラムに関する作業はここでボクが担当してます。

——こういう部屋に何カ月もひとりでカンヅメになってると、爆発したくなったりしません？

中島　爆発ですか。それはないですけど、ストレスは溜まりますね。まあ、人間関係のイライラがない分、ラクといえばラクです。

——この仕事で一番ツライことってなんでしょうか？

中島　やっぱり容量との戦いですよ。面白いゲームにしようと、あれこれアイデアを詰め込むんですが、そうするとあらかじめ決められてたプログラム容量をどうしてもオーバーしてしまうんです。それをどうやって納めるか、いつも胃の痛む思いをしてます。

——どんなにいいアイデアでも、容量の関係で泣く泣く削らなければならない、なんてこともあるんですか？

中島　しょっちゅうですよ。今回だって、あんまり容量が少ないんで途中から容量を倍にしてもらったんですから。前のままだったら企画書の半分も実現できませんからね。

——なるほど。ところで『サッカーボーイ』は文字通りサッカーのゲームですが、中島さんは御自分でもサッカーをやるんですか？

中島　ボクは自分ではしません。ただ、いくらプログラマーといってもサッカーのことを何も知らないわけにはいかないですからね。

——すると、サッカーの本を読んだり、試合を見に行ったり…？

中島　それもありますが、リアルなボールの動きをつかむにはやっぱり実際に自分でやってみないとダメですね。

——じゃあ、開発スタッフの皆さんでサッカーの試合をされたとか？

中島　いや、ボクはひとりでサッカーボールを持って山にこもりました。

——はぁ？

中島　ボールと寝食を共にして〝サッカーの心〟をつかみに行ってきたんです。

——はぁ…。で、その成果は？

中島　それは来春、CBS・ソニーグループから発売される『サッカーボーイ』で皆さんが確認してみてください！

サッカーボールひとつ抱いて
ひとり山にこもった……

成己　容量が増えた。心配するな。すぐ帰れ　父



ワイドボーイ（非売品）という特殊なマシンを使って、出来上がりの調子を見る。これだと普通のテレビにゲームボーイ画面を映し出せて、便利なのである。

メイキング オブ ゲームボーイ 開発日記

5月

ゲームボーイが発売されたばかりの今は、まだ野球ぐらいしかないけれど、いずれ各社から対戦型スポーツゲームが出るだろう。うちではサッカーを作ることにした。企画のほうから仕様書がまわってきたので、開発環境を整えることにした。最終的に多少の変更はあるだろうが、サッカーゲームとしての基本プログラムを組み始める。

7月

企画の検証・煮詰めを繰り返し、最終の仕様書があがってきた。これで本格的に作業に取りかかれる。開発室にも十分な機材が揃い、いよいよという感じ。ただ企画書にあった「容量256K」というのに不安を覚える。この内容をニゴロに納めるのは、どう考えても無理だと思うのだが…。どこかで容量を節約しなければ。

9月

暗い気持ちの開発室に朗報！ 容量を256Kから倍の512Kに増やしても良いという。これは非常にありがたい。今までやりたくてもできなかったことが、実現できるのだ。これにてプログラム作業が一気に進展。フィールドの構成、キャラクターの動きのパターンなどが、ほぼ終了。形ばかりながら、サッカーで遊べるようになる。

10月

予定通りに作業が進んでいれば、この頃にはほぼゲームは完成しているはずだ。ミスはないだろうか？ バグは出ないだろうか？ 今から心配したってどうなるもんでもないが、ハードスケジュールのせいもあり、気ばかりがあせる。とにかく今は、目の前に山積みされている仕事をこなしていかなければ。

12月

さらに予定通り作業が進んでいれば、年内ギリギリに『サッカーボーイ』完成！…のはずである。途中、容量不足に泣いたことや、ボールの回転を表現するのに苦しんだことなど、今となってはいい思い出だ…と、早く言えるようになりたいものだ。なにはともあれ、今年はサッカーに明け暮れた1年になりそうだ。

12月　11月　10月　9月　8月　7月　6月　5月

1989年

孤独なプログラマーのある一日

朝 はっきり言って寝ている。というよりは、どうにか寝られるようになるのが、この時間。たいていは明け方に仕事を終えて、朝日を浴びながら開発室の近所に借りている自宅へ帰るのだ。眠そうに出勤するサラリーマンの人たちとすれちがうと、これから眠れる自分が嬉しいやら悲しいやら、なんとも不思議な気分。もう半年近くこの状態が続いているので、こんな不規則な生活にもすっかりなじんできた。

昼 昼をだいぶ過ぎた頃になって、ゴソゴソと起き始める。テレビをつけてみるが中途半端な時間なので、主婦向けの番組しかやっておらず、観ないで消してしまう。ウダウダしてるうちに腹が減ってきたので、やたらと遅い朝食をとる。こういう生活をしていると、あまり食事をとらなくなる。最近は1日2食でも済むようになってしまった。野菜を食べた日はなんだか物凄く栄養を摂取したような気がするので、1日1食にしておくようにしている。今日はサラダだ。

夜 夕方、開発室に着くと、その日に達成すべき仕事のスケジュールをたてる。こうでもしないと、自分ひとりの仕事場で、スケジュール管理などできやしない。雑用を済ませてから本格的にコンピューターの前に座る。もう外は真っ暗だ。しかし、そのほうが気を散らさないで仕事に没頭できる。静かな部屋で仕事をしていると、突然ファクシミリが作動し始めた。デザイナーから、キャラクター変更の指示である。ああ、また仕事が増えた。そしてまた、夜が明ける…。

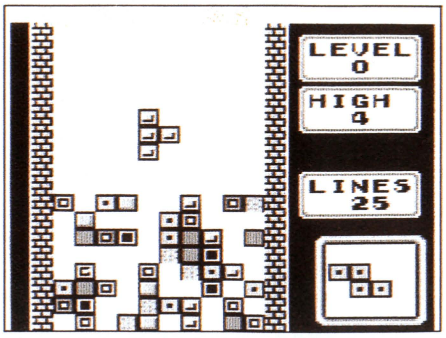
GAME BOY 3コマ劇場
嘔吐の女学生G.B.への攻撃①



ソフト・コレクション

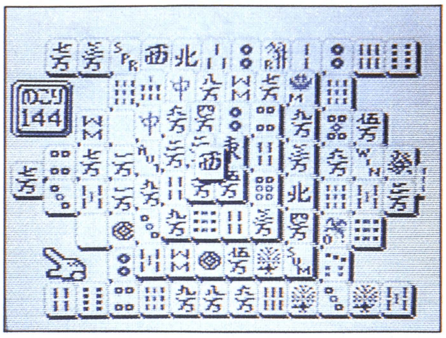
いつでも"楽しめるラインナップが揃っている。普段ほとんどゲームをやらない人にもゼヒゼヒおすすめしたいベスト・セレクション8本!!

テトリス



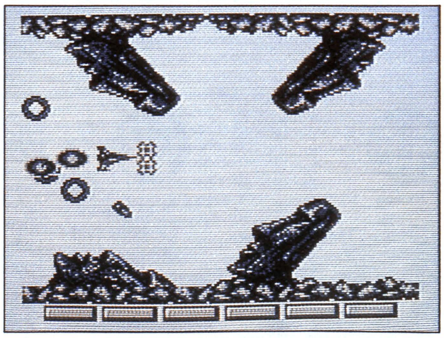
ソビエトが、西側諸国のGNPを下げるために作ったといわれる、今世紀最高のパズルゲーム。ファミコン、パソコン、ゲームセンター機といった、ほとんどのゲーム機に移植されている。ゲームボーイ版の売りとしては、通信ケーブルをつかっての対戦モードがある（ゲームボーイとソフトが2つずつ必要)。5ゲームマッチ、3ポイント先取の試合形式のもので、自分が複数のラインを消すと、相手の画面にブロックがせりあがるといった妨害もできる。

上海



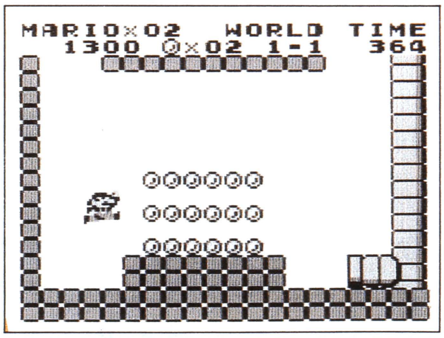
アメリカ生まれの神経衰弱的パズルゲーム。積み上げられた144枚の麻雀牌のうち、同じ牌をカーソルで選び、消していくというもの。ただし、表面に露出している牌でないと選ぶことはできない。制限時間内にすべての牌を消すとドラゴンのグラフィックが出現し、龍の称号が与えられる。そして、次のステージへ。また、3文字のキーワードを入力すれば、いろいろな積みかたのステージを楽しめる。単純だが、クセになるゲームである。

ネメシス



ゲームボーイ初の本格派シューティングゲーム。横スクロールのゲームであるが、チラつきなどの見ずらさはない。操作性もほとんど問題がなく、完成度は高い。この『ネメシス』というタイトルは自社の『グラディウス』をアメリカ版のファミコン(NES)に向けて変えたものなので、多少はゲームボーイ用にアレンジをしているが、基本的には『グラディウス』である。ボタン1つで連射の有無が設定できるので、シューティングが苦手な人にも勧められる。

スーパーマリオランド



ファミコンでお馴染みの『スーパーマリオブラザーズ』シリーズのゲームボーイ版。操作はファミコンと変わらず、ジャンプで敵を踏みつけながら進んでいく。キノコや花をとれば、ブロックが壊せたり火の玉を投げられたりと、多彩な攻撃も可能。ファミコンと違うのは、シューティング面が追加されたところ。「マリオ」が潜水艇や飛行機に乗り込んで、敵を倒していくのだ。この面だけでもゲームとして売れそうなほど出来はよい。

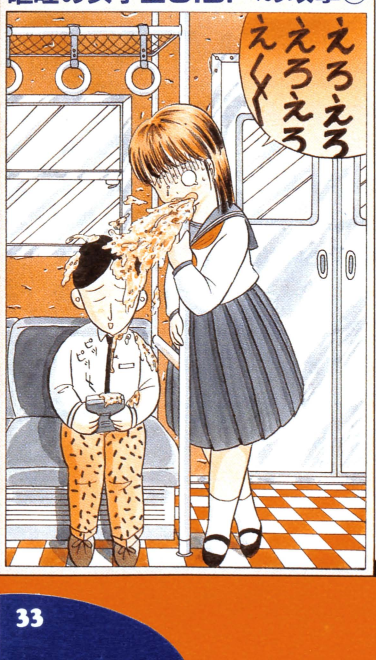
GAME BOY SOFT LIST

●スーパーマリオランド
任天堂　4月21日発売　2600円(込)
●ベースボール
任天堂　4月21日発売　2600円(込)
●役　満
任天堂　4月21日発売　2600円(込)
●アレイウェイ
任天堂　4月21日発売　2600円(込)
●テニス
任天堂　5月29日発売　2600円(込)
●テトリス
任天堂　6月14日発売　2600円(込)
●上　海
HAL研究所 7月28日発売 2980円(込)
●倉庫番
ポニーキャニオン 9月1日発売 3000円(込)
●ミッキーマウス
ケムコ　9月5日発売　2980円(込)
●モトクロスマニアックス
コナミ　9月20日発売　2900円(込)
●ハイパーロードランナー
バンダイ　9月21日発売　2800円(込)
●ドラキュラ伝説
コナミ　10月27日発売　3300円(込)
●ピンボール～66匹のワニ大行進
HAL研究所 10月18日発売 2980円(込)
●シーサイドバレー
トンキンハウス 10月31日発売 2980円(込)
●パズルボーイ
アトラス　11月24日発売　2980円(込)
●ゴルフ
任天堂　11月28日発売　2600円(込)
●パチンコタイム
ココナッツジャパン 12月18日発売 3280円(込)
●魔界塔士 SA･GA
スクウェア　12月15日発売　3500円(込)
●将　棋
ポニーキャニオン 12月19日発売 3400円(込)
●キュービリオン（仮題）
セタ　12月22日発売　2980円(込)
●海戦ゲームNAVY BLUE
ユース　12月22日発売　3400円（予)
●北斗の拳　壮絶十番勝負
東映動画　12月22日発売　3500円(込)
●平安京エイリアン
メルダック　12月29日発売　3000円(込)
●ピンボールパーティー
ジャレコ　12月28日発売　2980円(込)
●SELECTION
ケムコ　12月中旬　3090円(込)
●マスターカラテカ
新正工業　12月下旬　2900円(予)(込)
●対局連珠
トーワチキ　90年2月　2980円
●てけてけ！アスミッくんワールド
アスミック　12月　3090円(込)
●レッドアリーマー　魔界村外伝
カプコン　90年　3300円(込)
●サイドポケット（仮題）
データイースト　90年　価格未定
●ロックンチェイス
データイースト　90年　価格未定
●ネメシス
コナミ　90年2月　3500円(込)

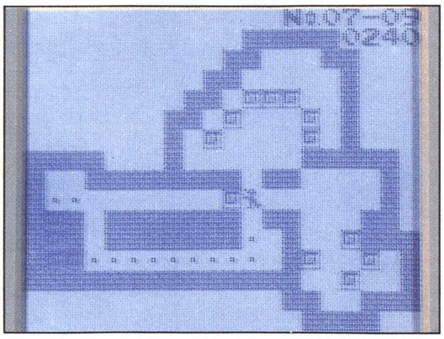
GAME BOY SOFT LIST

●ベースボールキッズ
ジャレコ　90年1月　3300円(込)
●ソーラーストライカー
任天堂　90年1月　2600円(込)
●ポパイ
シグマ商事　90年2月　3500円(込)
●フラッピースペシャル
ビクター音楽産業　90年2月　価格未定
●デスボール
ケムコ　90年2月　2980円(込)
●プロディア
トンキンハウス　90年2月　価格未定
●バットマン
サン電子　90年3月　価格未定
●SDガンダムSD戦国伝　国盗り物語
バンダイ　90年3月　3800円(予)(込)
●コスモタンク
アトラス　発売日未定　価格未定
●カードゲーム（仮題）
ココナッツジャパン 発売日未定 価格未定
●ぺんぎんくんWARS
アスキー　発売日未定　3090円(込)
●F-1　レース
任天堂　発売日未定　価格未定
●爆裂戦士ウォーリア
エポック社　発売日未定　価格未定
●将棋（仮題）
セタ　発売日未定　価格未定
●かこむん蛇
ナグザット　発売日未定　価格未定
●スーパーチャイニーズ（仮題）
カルチャーブレーン 発売日未定 価格未定
●あやかしの城
セタ　発売日未定　価格未定
●パステル
ナツメ　発売日未定　価格未定
●デットヒートスクランブル
コピアシステム 発売日未定 価格未定
●ワールドボーリング
アテナ　発売日未定　3090円(込)
●サッカーボーイ
CBS・ソニーグループ 発売日未定 価格未定

嘔吐の女学生G.B.への攻撃②

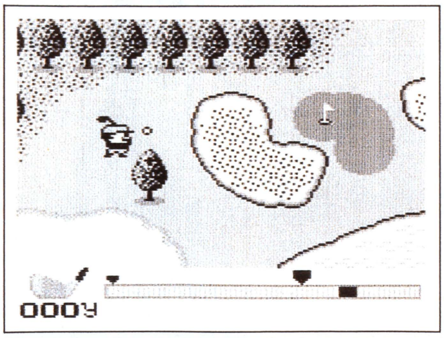


倉庫番



パソコンで大ヒットしたパズルゲーム。倉庫内にバラバラに置かれている荷物を、所定の位置に片付けるというごく簡単なものだが、実際はそう簡単にはいかない。荷物は押すことしかできないのだ。よく考えてから行動しないと思わぬ失敗を犯してしまう。ただし、荷物を押しすぎてしまった場合は、その直後に限って、1つだけ荷物を引っ張り戻すことができる。面の数は全部で108。自分で倉庫を作ることもできるのだ。

ゴルフ

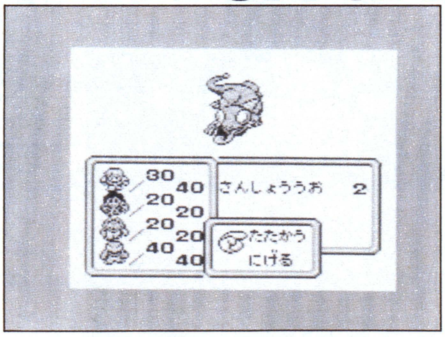


最近は、テニスに代わって若い女性に人気の出てきたゴルフ。でも、忙しくて練習場に行けないし、コースもまわれないという人もいるだろう。そんな人のために、ゲームボーイで楽しむ『ゴルフ』がある。全部で36ホールあり、風向きや芝目の設定も多種多様化されているから、そう簡単には攻略できない。基本的には「ゴルフシミュレーション」なので、この場面では、このクラブでこの力加減で打つというように、実際の場面を想定した対策が立てられる。

GAMEBOY

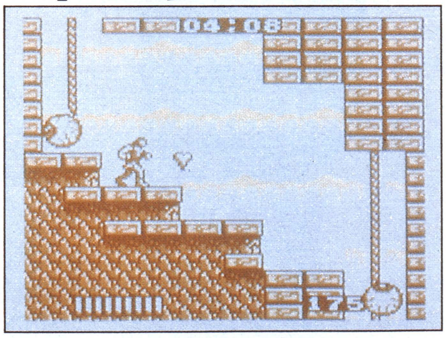
全世界で人気沸騰中の『テトリス』をはじめ、ゲームボーイは〝誰でも、

魔界塔士SA·GA



ゲームボーイ初のロールプレイングゲーム。いくつもの世界を結んだ全60階の塔の最上階に、この世とは思えない楽園があるという。ゲームの目的は、その楽園に到達することだ。キャラクターは人間、エスパー、モンスターのなかから選び、最高4人まで連れて行くことができる。このゲームではキャラクターによって成長方法が違う。人間はお金で物を買い、エスパーは突然変異で、モンスターは戦闘で倒した相手の肉を食べて成長する。

ドラキュラ伝説



ファミコンでは3作目が出るほど、アクションゲームファンには人気の高い『悪魔城ドラキュラ』シリーズ。そして、そのゲームボーイ版が、『ドラキュラ伝説』だ。当初、ゲームボーイで主人公「シモン」の華麗なるムチさばきが表現できるのか、と心配する声もあった。だが、完成されたものを遊んでみると、そんな心配が杞憂だったことがよくわかる。スムーズな操作性と「アッ」と言わせる展開に、時間の過ぎるのも忘れて遊んでしまうことだろう。



ゲームボーイに期待する

GB万歩計



最近は世の中が便利になってきて、ほとんど歩くことがなくなった。そこで人類の健康を考え、ゲームボーイに歩数カウント機能を装備させる。更に欲をいえば、達成した歩数分だけ、ゲームをプレイできるというシステムも装備したい。これは一歩あるくと10秒間、3,000歩あるくと約8時間20分も遊ぶことができるというものだ。震動によって発電できるので電池も不要。まさに、一石二鳥だ。そんな健康ソフトができるだろうか。

GB競馬予想



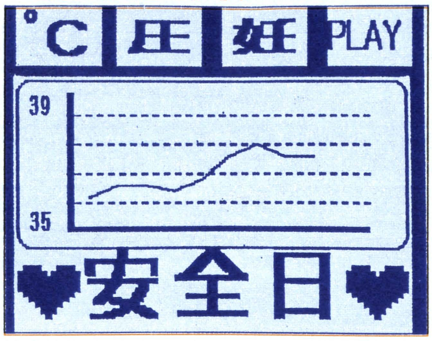
本気で勝ちを狙う人にはもってこいのソフトになるだろう。ファミコンではすでに「本命」という競馬予想ソフトがでているが、ポータブルなGBを使えば、馬の毛のツヤ、腹の筋肉の締まり具合など出走直前にしかチェックできないコンディションデータをインプットすることもでき、的中率もあがるだろう。一通り作業を終えると、ジョッキーの運勢や事故の起こる確率までも加味して、勝ち馬予想が表示される。

テトリスをやるためだけに一日中持ち歩くのはもったいない。ぜひ、こういうソフトも出してほしい！　そんなわがままな願いを込めてゲームボーイ“大人用”ソフトのアイデアを大公開します。

物好きなソフトハウスや、メーカーさんはどんどんパクってください。ただし、販売の結果が悪くても当編集部は一切の責任を持ちません。でも、バカ売れしたら、接待してください。どちらにせよ、サンプル品は受け付けますのでぜひ、ください。

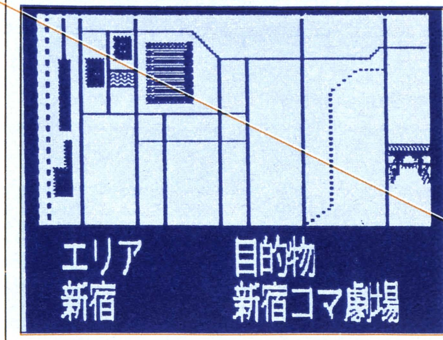
大人用 生活オプション・マシンとして

GB安全日チェッカー



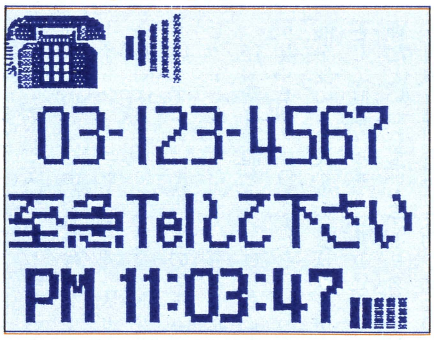
これは付属の超音波センサー「横綱３号」を女性の秘部に挿入し、バイブレーター的震動による微妙な反応を超音波でキャッチして測定するというもの。粒子力学を応用し、ケーブルには光ファイバーを起用。もし、挿入時に皮膚を傷つけても毒性のものは使用していないので安心だ。このシステムによってオギノ式のように長期間にわたる体温測定など面倒なことはしなくてよくなった。現在、特許出願中である（わけない！）。

GB都市MAP



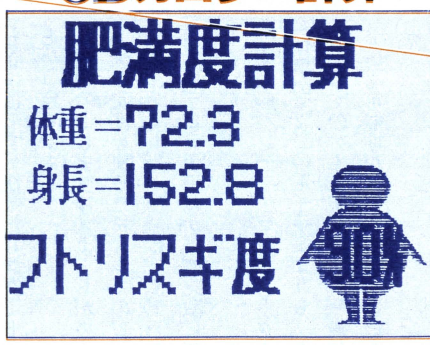
東京駅などで、田舎から上京してきたらしき老女をよく見かける。たぶん孫の顔でも見に来たのだろう。だが、困ったことに迷子になるケースが非常に多いとのこと。そんな方々には、わかりやすい最短路線図のついたゲームボーイソフトはどうだろう。現在地点と目的地点を入力すれば、自動的に道案内をしてくれるわけだ。目的の家についたらゲームボーイは孫のお土産にすることもできる。ただし、上京するたびに買っていてはつらいな。

GBポケベル



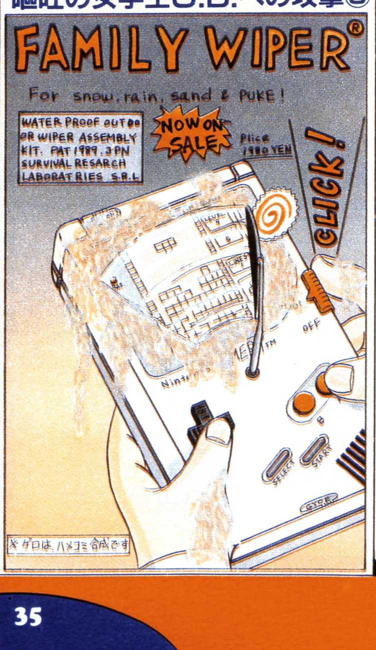
最近、ファッションマッサージの待合室で、順番を待つ間にゲームボーイで遊んでいる人をよく見かける。背広を着てネクタイをしめた営業マン風の人が他の客と極力目を合わさないようにして、もくもくとゲームをしている。個室に入って、事におよんでいると、今度は隣の部屋からもの悲しくポケットベルが響く。こんな情景のなか、ふっと思いついた大発明がコレ。ゲーム機とポケットベルの複合商品だっ。サラリーマンって淋しいな。

GBカロリー計算



人間、食わなきゃ死んでしまう。ただし、食い過ぎはデブの素。この情報化社会においては、デブは自己管理能力がないものと見なされて、のけ者にされてしまう。そこでゲームボーイに体重、身長といったデータを入力。そのデータから肥満度を算出し、食事をするごとにカロリーを計算。食うべきか、食わざるべきかを診断してくれるソフトが必要となるだろう。脂ぎった中年デブには、強制的に買わせたいソフトである。

嘔吐の女学生G.B.への攻撃③





◁ポスト・ゲームボーイ最右翼といわれる、アタリのカラー液晶マシン『リンクス』

ゲームボーイもファミコンと同じく、大ヒット商品になってしまってから、いや自分が夢中に遊んでしまっていることに気づいてから、皆がその意味と可能性を考えはじめた。

ファミコンのスゴイところはマニアじゃない一般家庭に入り込んでいったところだが、ゲームボーイがスゴイのはゲームを家庭から開放したことだ。もっと正確に言おう。TVモニターの子どもだったTVゲームが、80年代の終焉を期に『親離れ』したのである。とりあえず各ソフトハウスは『今だったら（対応ソフトを）出せば確実に10万本売れる』おいしいハードウェアとしてワッと群がった、という感じだ(ファミコンだと今5万本売るのがタイヘンだといわれている)。メルダックの『平安京エイリアン』タイトーの『スペースインベーダー』など、古典ゲームの殿堂的役割を果していく可能性も見えてきた。

で、次は!?

ゲームボーイの未来形として、ここに一つのニュータイプ・コンピューターを紹介してみたい。

『ヴォイス・コンピュータ』という新製品だ。アメリカはシアトル（ニンテンドー・アメリカがある街だ～偶然だけど）にあるAP&Tという会社から発売される商品だ。IBM－PCコンパチのハンディ・コンピューターなのだが、入力（質問）はすべて肉声で話し掛け、そして出力（解答）もコンピューター・ヴォイスで返ってくる。いわば生きたコンピュータ秘書をひとりつれて歩いているようなものだ。何と同時通訳機能（英語でしゃべると、自動的にスペイン語に訳してしゃべる）もついている。

ゲームボーイからはじまる

ハンディ・コンピュータの未来

このマシンの実用度は未知だが、今の電子手帳やゲームボーイが最終的にいきつくのは、この概念であろう。いつでも一緒にいて、遊んでくれる、仕事を手伝ってくれる人格コンピューター。もちろん、ゲームボーイは〝おもちゃ〟として開発され、発売されたものだ。今年の11月21日、初めての『ファミコン・ゲームボーイソフト展示会』で山内社長は「ゲームボーイもファミコンと同じく、大ヒットの原因はソフトにあった。『テトリス』というゲームボーイ向きのゲームが大ヒットしたからだ」と、発言した。

任天堂は液晶をカラーにすることよりも、モノクロのままでそのかわり電池を変えずに長く遊べるほうを選んだ。そして直接ソビエトに乗り込んで、無理だといわれていたテトリスのTVゲーム独占権利獲得を成功させたのだ。

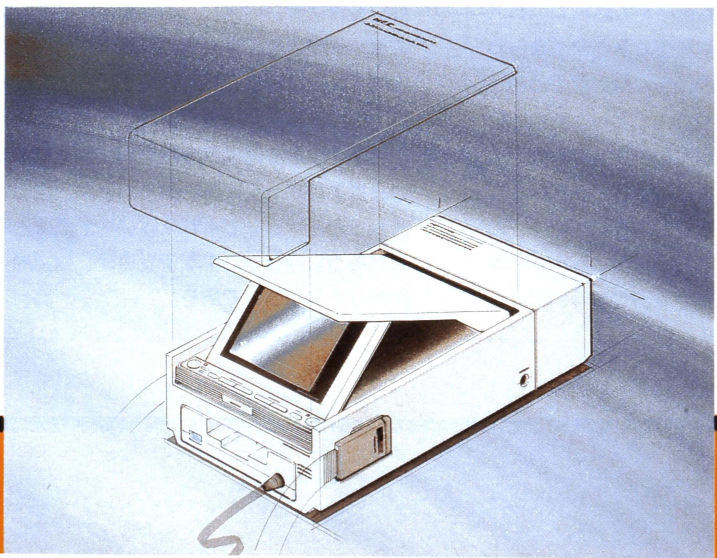
新しいメディアがうまれ、成立するときにはまず、快楽からスタートするという定石がある。

映画のはじまりはスカートがめくり上がる女性を映したフィルムのピーピング・ショーだった。ビデオデッキだってウラビデオのおかげで急激に普及したのだ。

未来形ハンディ・コンピューターは、「仕事のため」の電子手帳よりも、「遊びのため」のゲームボーイから一般化していく可能性が強いのではないだろうか。



▷話題の「ヴォイス・コンピュータ」

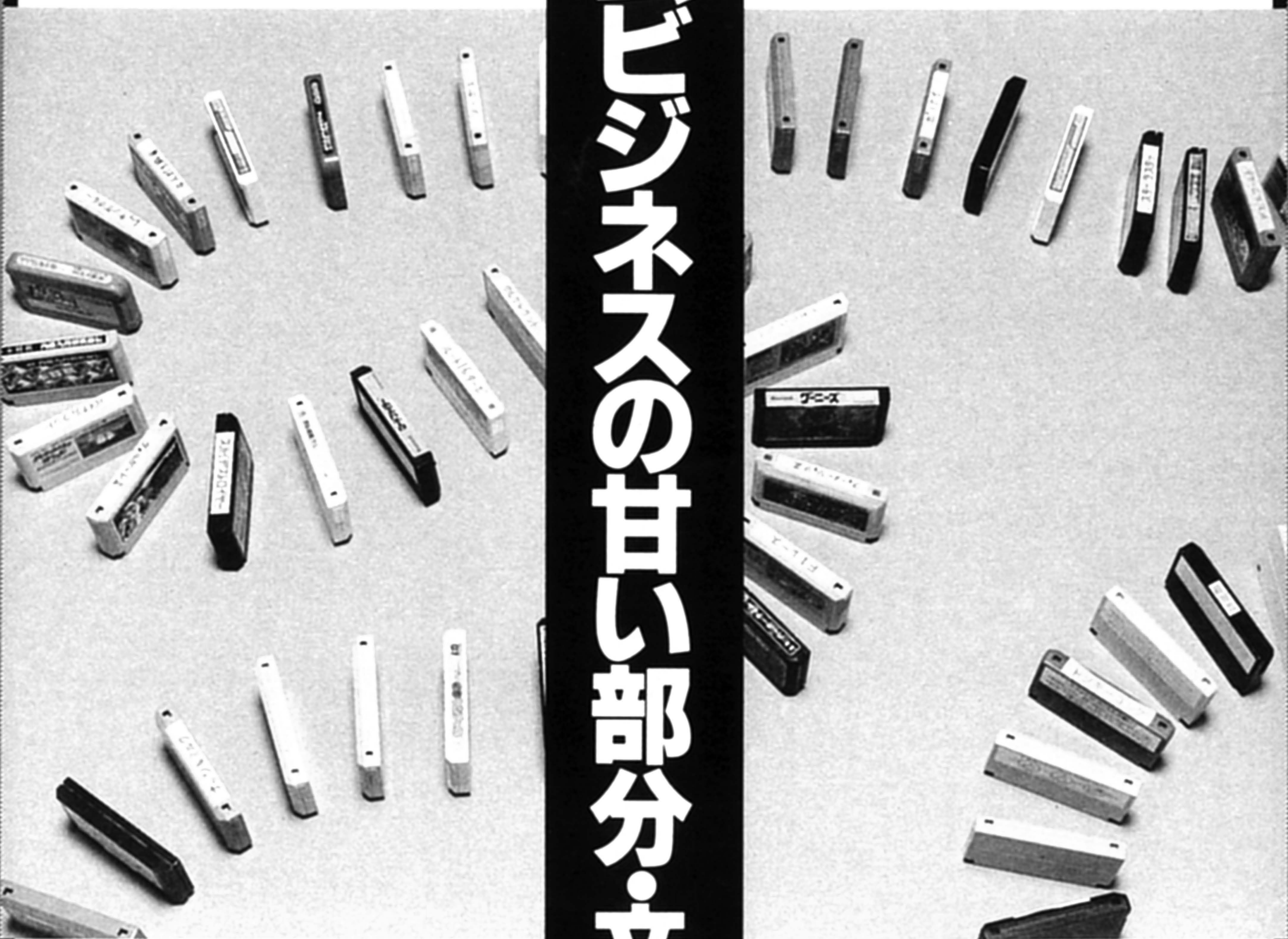


◁「PCエンジン」にもポータブル化構想が

今、ゲームビジネスは本当にもうかるのか？

最前線の男たちが語る

ゲームビジネスの甘い部分・辛い部分



ゲームに携わるプロフェッショナルたち

ファミコン発売から六年半。PCエンジンやメガドライブまで加えると、1000本以上のゲームソフトが誕生している。「スーパーマリオブラザーズ」や「ドラゴンクエスト」といった爆発的ヒット作がいくつか登場し、性能をアップさせたハードが次々と発表されている。このにぎやかさは、本物なのだろうか。

ゲームビジネス業界に生きる男たちへの取材から、この業界の現状を分析してみよう。

ゲームビジネスに携わるものとしては、ソフトハウス、メーカー、問屋や小売店がある。今回は、メーカーサイドとしてポニーキャニオン・ポニカ事業部の有元和彦氏（プロデューサー）、ソフトハウス側からは超音速のゲームデザイナー水田浩章氏に話をうかがってみた。

また小売店の立場からは、「カメラのさくらや」新宿大通り店ホビーゲームコーナー責任者の国井主任にもご協力をいただいた。



ゲーム量販店前には一般人の姿が多い。

制作スタッフ、小売店から見るゲームビジネス業界の現状は

出せば売れる時代は終わったが……

ゲームビジネス業界の現状を知る上で、まず気になるのはソフトの売れ行きである。この12月に発売を予定されているゲームソフトは、80作品を上回る。1月に80本ということは、毎日2本半以上ものソフトが出ていることになる。単純にこの数字だけで見るとゲーム業界は大盛況のようだが、実際のところはどうなのだろうか。

それについて、国井主任は、こう語ってくれた。

「5年前からゲームを扱っているけど、一番良かったのは「スーパーマリオブラザーズ」や「グラディウス」の頃。3年前じゃないかな。今は前よりは下火。でも、人気のあるソフトはよく出るよ。5000本仕入れたのが、一週間とかからずになくなっちゃうこともあるからね。ただ、最近はつまらないソフトが多いよ。(ROM用の)石が足りないって騒いでるくらいなら、しょうもないソフトは増産するなって言いたいね」

国井主任は、普段からコミュニケーションを取るために、お客さんとの情報交換をしているらしい。つまらないソフトならば、つまらないと、お客さんにもはっきり言うという。その国井主任がこういうのだから実際に深刻な問題なのだろう。

これと似たようなことをゲームデザイナーの水田氏からも聞いた。

「元々ゲームの攻略ライターをやってたから、ゲームは相当前からやってるけど、昔は凄かったね……。まだ「マリオ」が出る前、『アイスクライマー』や『エキサイトバイク』の必勝本を作ってる時なんか、こんなの売れるのかよ!? って思ってたけど……。あれ以降くらいから出せばとにかく当たるって感じだったね。あの頃と違って、今は(売るのが)かなり難しいよ」

数年前と比べ、現在は発売ソフト数が増えている分、ある程度の売り文句がないと売れ難いのは、確かであろう。そしてそのため、売れるものと売れないものとの格差が生まれるのではないか。

国井主任のコメントを取るに当り、「カメラのさくらや」店内を見渡してみたが、定価5千数百円のソフトが2000円以下で売られている例が、数多く見られた。業界全体としての売り上げはあるが、確実に売れているのは一握りのソフトだけのようである。

かつては、出るソフト出るソフト10万本を記録していたファミコンが、今や10万本売れればヒット作品といわれている。これは、どうやら本当のようだ。

「昔と比べると、全般にかなりマニアックになってきていますね。ゲームの分化が進んで、ジャンル別になっていますよ。音楽がクラシック、演歌、歌謡曲と分かれているように、ゲームもやる人の好みによって、自由に選べるようになってきてますね」

(有元氏)

人の好みは千差万別である。好きなゲームを選べるということは、それだけユーザーの好みが多数のソフトに散らばってしまうということにつながる。つまり、ゲームジャンルの多様化の結果、いくつかの人気ソフトという例外を除いては、どのソフトも少しずつしか売れなくなっているのである。ソフトウエアの充実は、悪く言えば商品の濫発であり、ゲームそれぞれが生き延び難くなる危険もあるのだ。

「メガドライブは、ソフトが少ないから売れ易いけど、本体があまり出てないからどうかな。今だったら、やっぱりゲームボーイだね。出せば結構売れてるみたいだし」(水田氏)

なるほど。確かに、ゲームボーイはひと頃のファミコン並みの人気だ。4月に出たばかりだというのに、本体の方は100万台以上のセールスを記録し、メガドライブのそれを遥かに上回っている。にもかかわらずソフトの方はまだ30本にもみたないのだから、売れて当然なのかもしれない。しかしゲームボーイも、今後ソフトが多発され、充実してくると、現在のファミコンのように駄作が氾濫し、全体のレベルが低下する時が来るのではないだろうか。



九段北のポニーキャニオン。持込みはいつでも歓迎ということだが、採用の確率はそう高くはない。

学歴、年齢はいっさい関係なし！能力次第で夢が見れる業界！



プログラマーのいない超音速では、紙とペンを使った作業がほとんどだ。

数千万の予算にアイデアだけで勝負

有元氏にうかがってみたところ、ポニーキャニオンのゲーム1本当りの全製作費は、だいたい1000万円から2000万円の間になるらしい。

「キャラクター物などの売れそうな作品は2000万円ほどですが、オリジナルなどの作品だと1000万円くらいになりますね。オリジナルだと売れなかった場合非常に困るのでなるべく安く製作費をあげないと。その代わり、もうかった時は印税としてお支払いします」（有元氏）

売れている、売れていないはともかくとして、89年6月の時点で66社のゲームメーカーが、ファミコンのソフトを販売している。そして、ゲーム制作に携わっているソフトハウスは、100社以上もあるらしい。

ここで、このソフトハウスとメーカーとの関係について簡単に説明すると、メーカーは主としてプロデュースをその業務内容としており、ソフトハウスはゲームシステム、シナリオの作成等の机上でやる制作実務やプログラミングを手掛けている。ただし、ソフトハウスには、プログラマーを抱えず、他のソフトハウスに外部発注するところもある。

今回取材にあたった超音速も、そのタイプのソフトハウスだった。つまり、プログラミング前にアイデアを考え、プログラマーに渡すまでの作業とそのデバッグだけを行うソフトハウスだったのである。

では、そのアイデアだけの仕事に対するギャランティの支払いは、どのようになっているのだろうか。

「ゲームデザイナー、シナリオライターの方へは、最初に最低額の製作費をお支払いし、あとは印税という形態が多いですね。これは本人の希望にしたがっています。ファミコンなら（印税は）1本20円から30円くらいですね。印税だと作品に責任を持ってもらえますし。僕個人もできれば印税を希望します」（有元氏）

ファミコンの場合、ソフトの企画が上がってから販売されるまでには、およそ1年かかる。このうち半年は工場での製造期間、その前の1、2か月がプログラミング。ストーリー構成と机上の制作には、4か月程度を費やすことになるらしい。印税が1本20円というと全然たいしたことがないようだが、初回のプレスだけでも何万本という単位である。例えば5万本で100万円以上になる。4か月間の収入としては、まずまずのところでであろう。しかも、この間に複数のソフトを同時にこなすことも可能なのである。

事実、ディレクターによっては、同時に何本かを抱えている人もいるし、シナリオだけを担当するのであれば、せいぜい2か月も参加すればいいだろう。つまり、才能とやる気さえあれば、かなりの収入が期待できる業界なのである。

二十代にして先生と呼ばれる人々も

才能とやる気さえあれば成功するという言葉の実例として最適なのが、先ほどの超音速である。

永田氏が超音速を設立したのは、大学卒業と同時であった。学生時代、ゲームライターとして仕事をしていた編集プロダクションの援助で、友人の渡部功一氏を社長として発足。永田、渡部両氏は、当時まだ24才だったという。

「能力があれば（ゲームを作る側には）誰でもなれるね。ようは自分の頭だけだから。つては必要だから、どっかから足掛りを見つけて。アクションゲームなんかは、プログラマーのセンスで作られるから、普通の人じゃあちょっと無理だけど。いきなり作家的にやるんだったらRPGかアドベンチャーぐらいだね。ただ、アドベンチャーは全体的なものが分かってないといけないから、かなり大変だけど」（永田氏）

設立当時のつてはバイト先のプロダクションとライター時の雑誌社だけであったという超音速も、この2年半で完全に軌道に乗っている。まさに、頼るのは自分の頭だけという

＊補足一「カメラのさくらや」新宿大通り店の全売上の内、約六割が、ゲーム関係の売上らしい。カメラ、ワープロやテレビ、エアコンといった数ある家電製品よりも、ゲームの方が多いというのは驚きである。

＊補足二 超音速は、昭和六十二年四月にゲーム関連の出版プロダクションとして設立。社員数はわずか六名だが、既に七本のゲーム制作にタッチしている上、雑誌・ゲーム攻略本編集、カードゲーム制作もこなしている。現在は、有元氏と共に「孔雀王2」、「帝都大戦」を制作中。代表作、「孔雀王」。

目指すはマルチメディア

有元氏のインタビューの時、「メディアミックス」という言葉を聞いた。読んで字のごとく、複数のメディアをミックスすることである。1つの作品をいろんなメディアに乗せることで、イメージを広げ、ユーザーに楽しんでもらおうというものである。

ポニーキャニオンでいえば、映画・ビデオ・レコード・ファミコンで展開させた「孔雀王」が典型的である。

超音速もそれとよく似ている。1つのゲームを制作した上で、その攻略本を作り、さらには雑誌媒体でも展開できるのだ。このようなソフトハウスはほとんどない。この利点を生かし、マルチメディア的に活動していこうということらしい。



昼休み時ともなると、サラリーマンたちでいっぱいになってしまうゲーム量販店。平日の昼間などは、むしろ彼らのような客が多いときもあるらしい。
中には子供に頼まれて、という人もいるが、ほとんどの人は、自分でやるためのソフトを買いに来ているのだ。
子供や学生のように、徹夜を続けてフラフラになりながらクリアするという人はほとんどいない。大部分の人たちは、気の向いたときに少しずつ、長い時間をかけてやっていくというタイプ。
それだけにソフトを選ぶときの目は真剣そのもの、といった感じだ。

わけだ。

この業界も、漫画家や小説家等と同様、能力があれば通用する世界なのである。

漫画家や小説家という例え方をしてみたが、実際にも漫画や小説のように持込みもあるらしい。

「持込みはたくさんあります。僕らもそれをお待ちしています。ただ、物になるのは10人来て1人いるかいないかですが。だいたい駄目ですね。というのは、どうしても1人よがりのゲームが多い。独創的なアイデアっていうのは難しいですけどね。どうすれば一般のユーザーの方が喜んでいただけるかを考えて欲しいです」(有元氏)

また、その持ち込まれた作品が駄目であっても、この人はできるなと思えば、アドバイスを与えているということである。事実ゼロからスタートし、今や先生と呼ばれるに至った人はたくさんいる。

現在、ポニーキャニオンで製作中の「帝都大戦」の制作スタッフは、平均年齢27才程度だ。この業界では、むしろ30代の人の方が少ないのである。

また、有元氏は、こうも言っていた。「夢が見れる業界」だと。

「この業界っていうのは、現実に夢を実現していけるんです！ やればやるだけ。能力を持った方は。最初は当然ハングリーになるとは思います。だけど、自分の好きなことですし、その好きなことでお金は結構稼いでいくことが可能だということは、保証できると思います」

「好きこそ物の上手なれ」という言葉がある。最近は、仕事は仕事と割り切り、好きなことは趣味の部分で充足させるという風潮があるが、自分の好きなことをやって食べていくことができれば一番ではないだろうか。

果して、本当に夢が見れるのか…？

では、今後、ゲーム業界はどのようになっていくのだろうか。

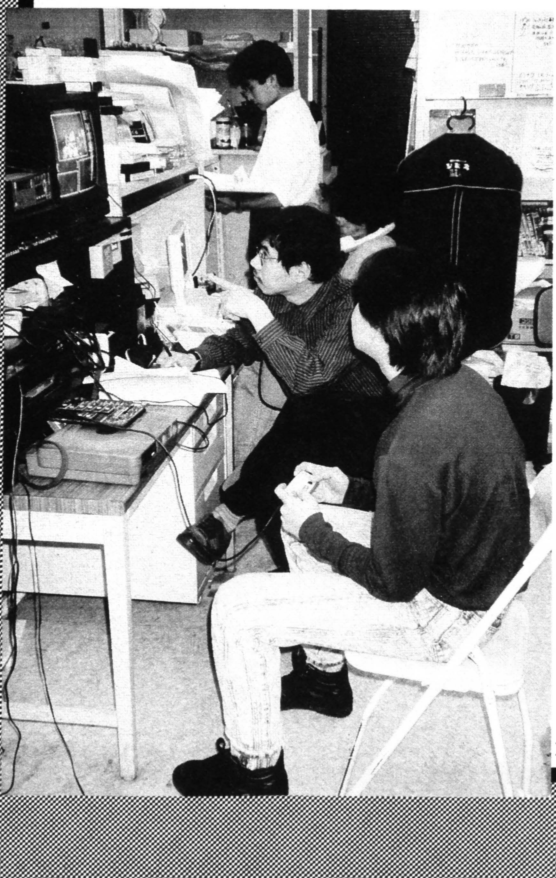
「発展はしていくだろうけど、売り上げ的には平行線だね。ハードに限界があるから。同じようなキャラクターの焼き直しにしかならないんじゃないかな。32ビットくらいのハードを安価で出さなきゃ」(国井主任)

「山あり谷ありではありますが、世界的規模で大きくなると思います。一般の楽しみ方が、レコードやビデオといった見るだけの受け身から、自分が参加するという自分参加型になってきていると思います。ゲームもそのやり方の1つですよ」(有元氏)

とりあえず、2人とも発展していくと考えているようである。質的に向上するかどうかは賛否両論だと思うが、これは作り手側の意識の問題も影響するだろう。熱意ある人間が一生懸命取り組むことにより解消されると思われる。ROM用の石不足の問題は確かに深刻だが、ゲームボーイによく使われる256キロバイトの石には、比較的余裕があるようである。あとは、売れるかどうかだが、永田氏によれば、

「何かしら名前が売れてる人間が、(スタッフに)いないと難しいんじゃないかな。これだけたくさんの作品が出ると、どうしても他と違ったものが必要になるから。どこも優秀な人材を欲しがってるのは確かだね」

確かに最近は、糸井重里や鈴木慶一、坂本龍一といった著名人を起用することが多くなっている。また、原作付の作品も目立つ。しかし、その人気が必ずしもソフトの売行きに反映するとは限らない。「テトリス」のように発想だけでヒットするものもあるのだ。ようはアイデアであり、才能ある人材である。それこそ現在のゲーム業界が最も切実に欲しているものである。それは同時に、外部に向けて開かれた『夢』への門なのだ。



取材協力 (株)ポニーキャニオン／カメラのさくらや・新宿店／超音速

マリオが世界中に増殖する!?



ファミコン・ブームはアメリカに飛び火し、そこで日本以上に燃え上がってしまった。国籍不明の変キャラ・マリオはすでに数千万人のアメリカのゲーム・マニアを、延べ数十億時間にわたって魅了しつづけてしまっている。クロサワも、ミゾグチも、YMOも、ピンクレディも成し遂げることのできなかった「文化的侵略」をこのヒゲオヤジがアッというまにやってしまったのだ！
　その奇跡的パワーの秘密は一体何か!? 当然これから世界中で大火事になりそうなニンテンドー・ブームの正体をレポートしてみよう。



NESは日本のファミコンよりかなり大きいボックスタイプ。本体価格は約80ドル、光線銃やファミリートレーナーと一緒になったサービスセットも販売されている。今やアメリカの家庭用TVゲーム市場の80％以上を制圧する化け物商品だ。

【フジヤマ】・【ゲイシャ】・【ニンテンドー】!?
“ニンテンドー”が英単語になった日

日本が世界に輸出できる、今唯一の文化が「TVゲーム」なのである。

空前の大ブーム

現在、推定普及台数1900万台。これは日本国内（1300万台）をはるかに越える数字だ。100万本をはるかに越えるビッグヒット・タイトルも続出している。（『トップガン』200万本、『ダブルドラゴン』150万本！）

映画業界も、レコード業界も成し遂げなかった「業界としての全米制覇」をファミコン業界がいともたやすく、瞬間的に成し遂げてしまったのである。当然、去年につづいて今年も玩具業界の売り上げナンバーワンは『ニンテンドー』だ。

ファミコンはアメリカでは『ニンテンドー・エンターテイメント・システム』（略して〝NES〟）と呼ばれているわけだが、アメリカの子供達の間では『ニンテンドー』で通用している。

日本でファミコンがブームの頂点にあった当時と同様、もってないやつはサノバビッチよばわりされいじめられちゃうのだ。

大ヒットのせいで、NES本体も、ソフトカートリッジもテッテイ的に不足している。去年のクリスマス・シーズンには（いつ到来するかわからない）商品輸送車を待って玩具店の前にはNES目当ての長打の列ができた。ICチップ不足のため十分に入手できない人気ゲームのチップを求めて、アメリカの業者が直接来日、さっそく札束をアタッシュケースに詰めて各ゲームメーカーに直談判して回ったというハナシもあるくらいだ。

「'89年の売り上げはファミコンに限って言えばアメリカが日本の倍ですね。日本のファミコン市場の景気が多少落ち込んでいても、アメリカでちゃんと儲けさせてくれる任天堂さんには大感謝。」（D社・T氏）

「去年の秋に現地法人を作ってからは毎月1回のペースで出張させられています。国内でのゲーム製作もアメリカでの販売をにらんだ方針でやっています。」（E社・K氏）

スーパーファミコンがどんなに遅れようが、間隙をついてPCエンジンやメガ・ドライブがどんなに伸びようが、任天堂の威光に全く陰りが見えないのはアメリカでのこの好景気のおかげなのだ。

ニンテンドーの強さ

先頃、老舗・アタリを下した裁判ざた（これはある意味ではソニーのコロンビア買収よりも衝撃的な意味を持つ大事件なのだが）についての説明は割愛するが、アメリカのニンテンドーの強さは今や絶大である。ブームの過熱によるICチップ不足で、ロムの生産はニンテンドーの判断による「配給制度」になっている。つまり全てのタイトルについてゲーム・メーカーはニンテンドーから「おたくのこのゲームはン万本」と割り当てを貰うわけだ。ということはゲームソフトのヒットチャートの全順位をニンテンドーが独断で決めているということなのだ。何故、ここまで強いのか。

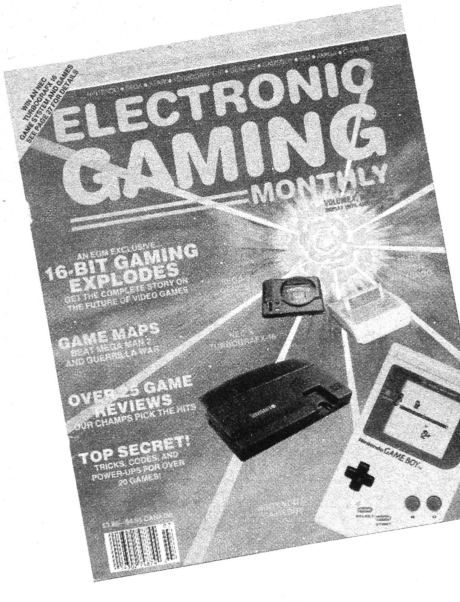
NESで商売したいと思ったゲーム・メーカーは、まず、ワシントン州シアトルにあるニンテンドー・オブ・アメリカ（NOA）本社に参拝することになる。

そこでは多分、全米ブームの立て役者であるミスターNOAこと荒川社長がにこやかにむかえてくれるだろう。そして、まず最初に案内されるのは、「ゲーム・カウンセラー（ゲーマー）・ルーム」、これがニンテンドーの圧倒的な強さの秘密なのである。ずらりと並んだブースの中には30数名のゲーマーがゲーム用とパソコン用のモニター2台を前に座っている。彼らは交替制で24時間、全米の子供達からかかってくる質問電話に対応している。どのゲームのどこで子供達がイキ詰まっているか、どこにバグがあるか……彼らは実際にゲームをやって質問に答えてあげるだけでなく、そのカウンセリング内容をリアルタイムでパソコンに入力している。

そしてこのデータはホスト・コンピュータに集められ、蓄積される。「どのゲームに今、子供達が夢中になっているか」「このゲームの欠点は何か」……



ニンテンドーの大成功の秘密がこのゲーマーズ・ブースにある！　30名以上の専従ゲーム・アドバイザーが子供達からの質問　苦情電話を24時間受付、その内容はリアルタイムでコンピューターにインプットされる。



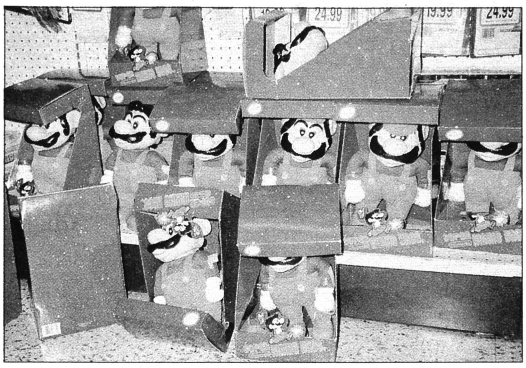
ニューハード戦争を特集した専門雑誌『エレクトロニック・ゲーミング・マンスリー』。ゲームボーイ、ターボグラフィックス（＝PCエンジン）、ジェネシス（＝メガドライブ）と、'89年末商戦を戦うアメリカの次世代ニューハードはすべてメイド・イン・ジャパンなのだ。

そういった情報をニンテンドーはユーザーからのリアルなオン・ラインでデータ化しているのだ。

ユーザー会員（80万人）制で配布されるNES専門雑誌『ニンテンドー・パワー・マガジン』、そして各玩具店に直営形式で作られているNESの関連商品のコーナー「ニンテンドー・ワールド」（全米で1万数千店）からの売り上げ情報、これらと先に掲げたユーザー・カウンセリング・データにより、ニンテンドーは数か月後のヒット・チャートをカンペキに作り上げてしまうのだ。

この、これ以上ないと思われるユーザーデータシステムこそ、任天堂がアメリカで奇跡的成功を遂げた原因なのである。

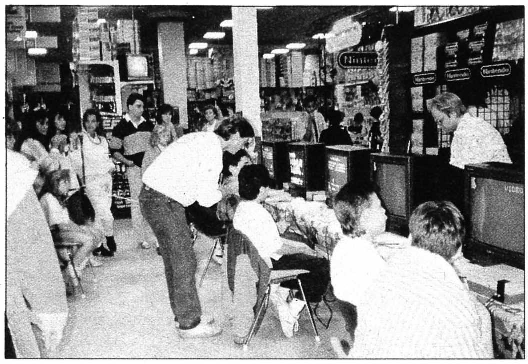
拡大していくアメリカ市場は日本以上に目が離せない。



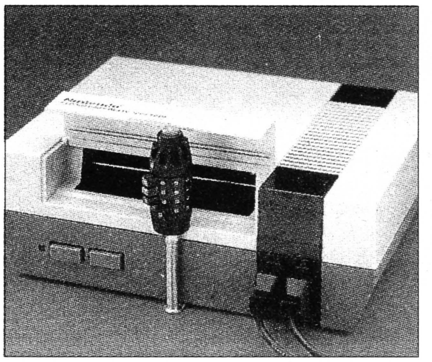
スーパーマリオのキャラクター商品はいまだにおもちゃ屋でバットマン・グッズをしのぐ人気。縫いぐるみやバッヂのほか、お菓子や服もあるぞ。アメリカのガキはこういうヒゲのおやじの人形を抱いて寝るのだ。

次はヨーロッパ？

ニンテンドーの次なる武器はソフトでは『テトリス』と『ドラゴンウォリアー』（＝『ドラゴンクエスト』）、そしてハードではゲームボーイだ。ニューハードとして日本から後を追い掛けてきた『ジェネシス』（＝セガ・メガドライブ）と『ターボグラフィックス』（PCエンジン）をスーパーファミコンではなくこの2本の秀作ソフトで迎え撃ちつつ、次なるターゲット市場はヨーロッパに絞り込んでいる。そのために今、ゲームボーイの生産ラインを懸命に増やしているそうだ。ゲームボーイなら、TVの方式の違うヨーロッパに、今のところ不足していない低容量ICチップのゲームで、すぐに、進出できるからである。



日本のゲーム・メーカー主催で行われたデパートでのゲーム大会のひとこま。いまだにアクションゲームが人気の中心で、子供達のテクニック指向は強いから、アメリカ版高橋名人が出現する日も近い⁉





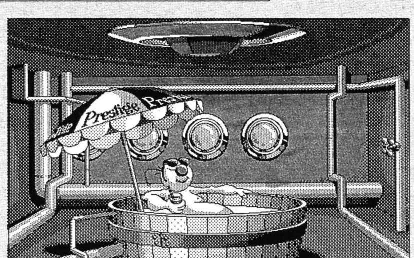
これ何だかわかる？　商品名は『ホームワーク・ファースト』（〃宿題が先よ〃）といってNES本体のカートリッジ差し込み口に掛けるカギなのだ。子供のゲーム狂いに悩む親に好評な超ヒット商品。

〈アメリカ・パソコンゲーム レポート〉
最先端なのにカワイイ!! デジタル絵本『コズミック・オズモ』

マッキントッシュおたくの間で自嘲気味につぶやかれるテーゼがある。

曰く、「マックも外車も同じくらいカネがかかるが、マックに女の子は乗せられない…」まぁ、ホントのおたくは仮に外車を買ってもせいぜい秋葉原で駐禁くらうぐらいのような気もするけどね。

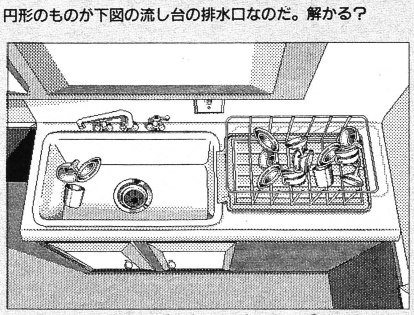
『コズミック・オズモ』はハイパーカードの特性をエレガントに活かした娯楽ソフトだ。プレイヤーがやることは画面のあちこちにポインターを動かし、マウスをクリックするだけ。オズモというへんな宇宙人が住む太陽系を飛行機型の宇宙船で探険する、という設定なのだが、クリックするたびに画面が変わって、隠れドアが開いたり、野菜がダンスを始めたり、ネズミがチーズでできたピアノを弾いてくれたりするので、見るもの全てが新鮮だった子供のときのような気分で冒険をさせてくれる。最高！（桝山　寛）



バスタブでリラックスしているのがオズモだ。天井に見える円形のものが下図の流し台の排水口なのだ。解かる？

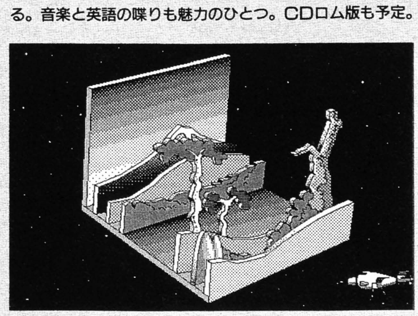


ここでは犬に骨をくわえさせると、一回転してあおむけになる。音楽と英語の喋りも魅力のひとつ。CDロム版も予定。



ここではコーヒーカップを洗うこともできる。©Activision

協力：広尾ハイパークラフト　03-447-4841



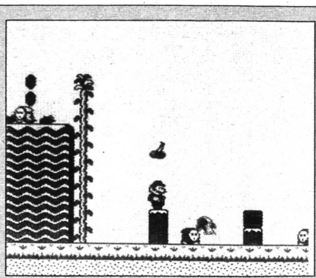
この妙な3D浮世絵が、実は星のひとつ。右下が宇宙船。浮世絵星に行けばシューティングゲームができる。

アメリカで立体音響のゲームが出現する⁉

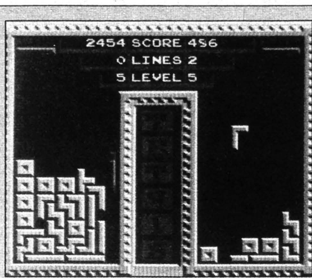
ニンテンドー・オブ・アメリカがカナダにあるソフトハウス、アーカー社から『Qーサウンド』という音響技術のコンピューター・ゲーム使用権を獲得したことが話題になっている。

これは通常のステレオスピーカーで立体音響（左右と前後だけじゃなくて、なんと上下や斜めから近ずいたり遠ざかったりする音の再現技術）が楽しめるものだ。このシステムがゲーム採用されたら、普通のヘッドフォンをつけるだけでとんでもなくリアルな体験をできることになる。

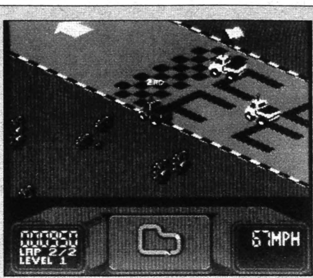
アメリカのニンテンドーでそういうゲームが製作され、こっちに逆輸入されてくる可能性もあるのだ。大期待！



『スーパーマリオブラザーズ２』日本版の『スーマリ２』とは違うのだ。これは『夢工場ドキドキパニック』のマイキャラがマリオになったもの。（ニンテンドー）



『テトリス』同タイトルがニンテンドーからも発売されることになっており、権利を巡ってもめている。ゲーム性はほかのバージョンと比べてもかなりいい（テンゲン）



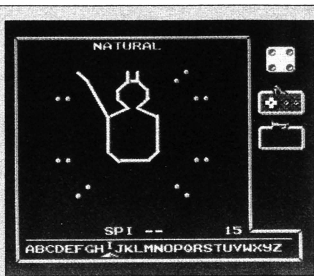
『RC　プローアマ』ファミリーサーキットを横フカンにしたようなゲーム性のラジコン・レーシングゲーム。かなりできがよく、日本での発売も望まれる（ニンテンドー）



『タブー』はタロット占いソフトなのだが、そのグラフィックセンスが卓抜している。カード選択の時のサイケなトリップ映像は、是非一度見てほしい。（トレードウェスト）



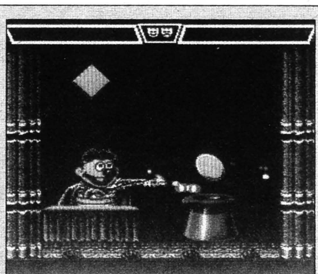
『ドラゴンウォリアー』言うまでもなく、『ドラゴンクエスト』の英語移植ヴァージョン。コマンド選択方法などを改良したため容量は日本版の倍になった（ニンテンドー）



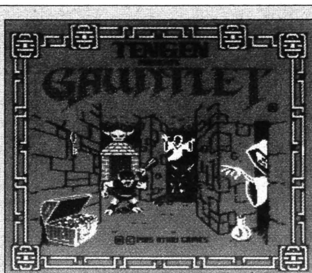
『アンティシペイション』画面に引かれていく線画を見て何が描かれようとしてるか当てるパーティ・ゲーム。日本人には英単語の勉強になっていいかも。（ニンテンドー）

★ MADE IN AMERICA FOR Nintendo Games ニンテンドー・ゲームス

日本で作られたゲームでアメリカ人を楽しませるのはウレシイ反面、ちょっとくやしい気もする。僕たちも楽しませてほしいのだ。で、アメリカで発売されているゲームの中からぜひ「逆輸入」してほしい作品をリストアップ。おまけにメイド・イン・アメリカのコントローラーも見せちゃう。



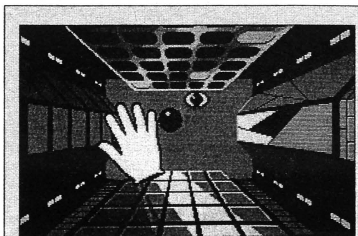
『セサミストリート』数字当てクイズ、文字当てクイズなどTV番組をそのままインタラクティブにしたようなゲーム性は秀逸。（ハイテック・エクスプレッション）



『ガントレット』アタリ往年のアーケード名作の移植作品。テンゲン社はニンテンドーとは極端に仲が悪いため、このソフトも現在はひどく入手困難になっている（テンゲン）



『プラトーン』サン電子は海の向こうでは映画のキャラクターゲームをたくさん出している。これなどは日本で売ってもある程度は売れたんじゃないだろうか（サンソフト）





『パワーグローブ』（コントローラー）はめた状態で腕を上下左右に傾けたりそれぞれの指を動かしたりすることによってゲームを操作するグローブ型コントローラー。自分の手を画面の中で動かすソフト『スーパー・グローブ・ボール』も近日発売（マテル）





『U-FORCE』（コントローラー）ボードの上を手で遮断することによって"触らなくてもコントロール出来るコントローラー"。実にアメリカ人的な発想である。ボクシング・ゲームやシューティング・ゲームにはなかなか楽しい。（ブローダーバンド）

ゲーム業界のデーブ・スペクター

インドマンの
プラクティカル コンピューターゲーム リポート
実用的電気遊戯報告

CHAPTER 1

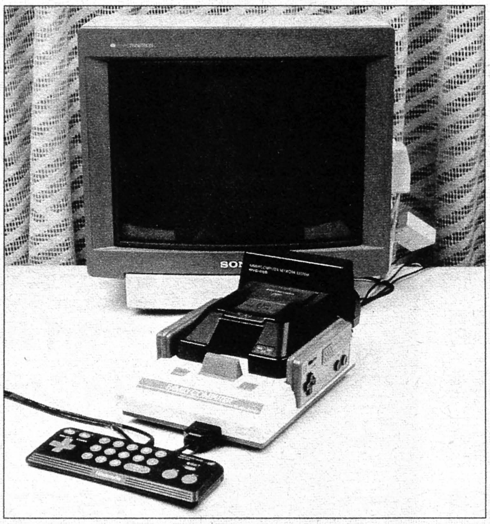


株式取引システム

ファミコン・トレード
めざせ!・1週間で100万円!!

今、ホームトレーディングシステムというのが話題になっているらしい…。噂じゃ、自宅に居ながらにして、株の売買ができるってェ話だ。

ま、しかし、一介のビンボーゲーマーのオイラにとっちゃ、なーんの関係もない話…。と思ってたらイキナリ編集部から「2千万を元手に一週間で100万円を儲けよ!!」との指令! オオッ! さすが双葉社 太っ腹~っ!! 勝ったら俺のギャラはUPかっ!? そして負けたら誰が責任を取るのだっ!? (笑)



⬆ファミコン・トレードシステム。月々¥1,030と利用料はバカ安!!

株取引が自宅でできる画期的システム!!

え~、今回の企画。はっきり言って私、ビビッてます。何しろ、編集部から2千万円という金額を投資して、たった1週間で100万円を儲けなくてはならないんですよ、あーた。二千万円ちゅーたら、私の原稿料2千ページ分ですよ。百科辞典一冊分ですよ、全額負けたら、あたしゃ~金田一京助になっちまうってことですよ。そーゆー問題じゃないか…?

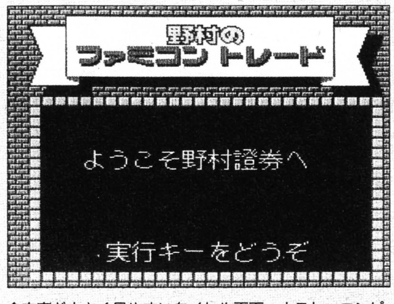
ま、とにかくこれも仕事、要は勝てばいいってことである。よーし! やったる。大儲けして、吉原で酒池肉林じゃい! 田園調布に土地買ったる! ついでにコロンビア映画も買収して…俺は何を書いとるんだ!?

てなワケで、今回は野村証券と任天堂という業界最大手同士が共同開発したホームトレーディングシステム『ファミコン・トレード』を使っての出版業界初のムボーな試みである。ううっ。キンチョーするっ!

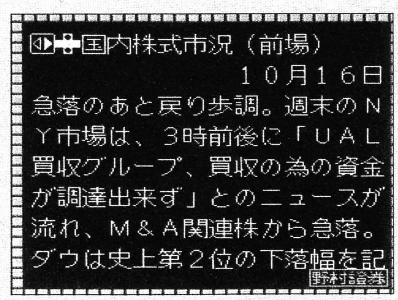
あらゆる情報をもとに銘柄選び!!

さて、株というと一般的に〝わかりにくい〟〝面倒臭い〟とゆーイメージがある。例えば売買する時の手数料はこんな具合だ。株式売買委託手数料、有価証券取引税、源泉分離課税又は申告分離課税…わわわっ!

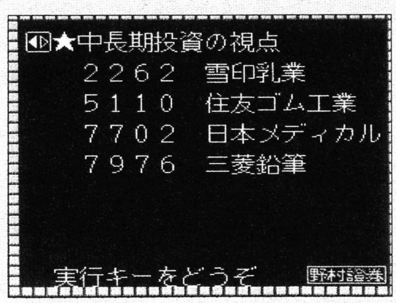




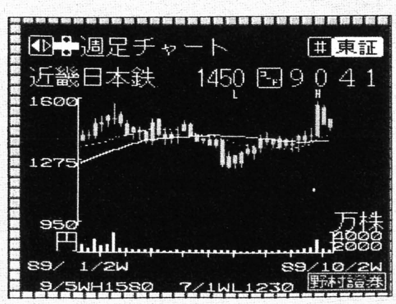
⬆文字が大きく見やすいタイトル画面。ホスト・コンピューターとのアクセスタイムも短く、イラつかない。



⬆10月13日、魔の金曜日のＮＹ株式市場の暴落を伝える市況情報。翌週の月曜日には東証も急落した。



⬆野村証券の推奨銘柄。悩んだ末、原稿を書く時の必需品、「三菱鉛筆」を買うことにした。上がってくれよ！



⬆パ・リーグ優勝を決めた直後の「近鉄」のチャート。さほど変化は見られないが、勝負に出てみた。

漢字だらけ。これじゃ中国語だぞ!!

と、そんな面倒な手続きも一度登録さえしておけば、あとは自宅でボタンひとつで売買ができるのが、この『ファミコン・トレード』だ。システムはいたって簡単。20、394円（消費税込み）也を払って、ファミコン通信アダプタを購入、自宅のファミコンにセットして家庭用テレビに接続するだけ。あとは電話回線を通じて、様々な株式情報の入手、そして株の売買注文ができるってわけだ（ファミコン本体とのセット売りもあり）、月々の利用料は、たったの1、030円!! ま、はっきり言ってこれは安いわな。

☆　☆　☆

さぁ～て、いよいよこの『ファミコン・トレード』を使って株取引に挑戦！ 期間は10／16～10／23の1週間。ま、ちょっと雑誌が出るまでのタイムラグの関係上、日付が古いがカンベンしてくれ（あと、この期間しか野村さんからハードが借りられなかったっつーのもあるんだよね、実は）。

んで、とりあえず、株のことなど何も知らんインドマン様は『日経』などに目を通してみることにした。すると、イキナリ一面トップに『東京株式市場急落!!』の文字（笑）。あのな～。こうもタイミング良く急落するたぁ、いったいどーゆーこっちゃ!? ワシが何したっつーんじゃ!? 責任者出て来ォオイッ!! …と、怒ってもしかたがない。どうもその前の週のNY市場の暴落（のちにブラック・フライデーといわれた）の影響を受けたらしい。むむ～。状況は最悪ではあるが、逆に言えばチャンスとも言える。下がったものは必ず上がるのである。早速、『ファミコン・トレード』で株式情報を検索してみることにした。

情報は国内、海外の株式市況に始まり、株式選択情報（大商い株上位リスト、低PER銘柄、値上りが率上位リスト等）、転換社債情報、個別銘柄のチャートや業績予想等、6部門・32項目に分かれ、その内容も毎日変わっている。ま、その全部に目を通したところで、シロウトにはさっぱりわからんので、ズバリ、野村証券の推奨銘柄を見てみると…。『雪印乳業、住友ゴム工業、日本メディカル、三菱鉛筆』と出た。一般的に株を買う時によく言われるのは「馴染みのある企業の株を選べ」である。この場合、雪印か三菱鉛筆だ。業積、株価の移動等をチェックして最終的に三菱鉛筆を買うことにした（10／16付・2、950円）。

さて、2千万円もの大金を単一銘柄に投入するのは、短期勝負と言えどもキケンである。そこでリスクの分散の為に、その他にも2銘柄をピックアップした。まず、リーグ優勝を決めたバッファローズの親会社「近畿日本鉄道」（同日・1、450円）。優勝の経済効果やCI効果を考えると、必ず株価にも影響してくるはずである。そして、残り1銘柄は当日の値下げ第3位の「アイワ」。これはギャンブルではあるが反騰を期待しての押し目買い（一時的に株価が下がった時に買いを入れること）だ。（同日・1、830円）

うわさのソフト プレジデントの選択

株とは直接関係はないが、今、ユニークなビジネスシミュレーションソフトが話題になっている。㈱HOT・Bが来年2月に発売を予定している『プレジデントの選択』だ。プレイヤーが自動車会社の社長になり経営計画を立て、よりよい車を開発し世界No.1の自動車メーカーになるのを目的としたシミュレーションゲームである。市場の舞台は国内→NIES→EC→米国市場と、どんどんグレードUPしていき、全ての市場を独占するとプレイヤーの勝ちとなる。車の開発だけでなく、販売、広告（F1への参入等）、人事と、各コマンドもリアル！ ちょっぴり大人向けのソフトとしてオススメ!!

電話回線を使って取引!!

私が最終的に選んだのは、「三菱鉛筆」「近畿日本鉄道」「アイワ」の3銘柄。これを各3千株ずつ、計9千株。金額にして、1、869万の買い物である。残り130万余りでもう1銘柄買おうかとも思ったが、株というのは千株単位でしか買えない。つまり1、300円以下の株しか買えないワケで、めぼしい株の無かった今回は見送りにした。

さて、銘柄が決まればいよいよ注文。といっても、この『ファミコン・トレード』の場合はベリー簡単!! コントローラーで「株式売買注文受付」の画面を呼び出し、希望の銘柄のコード番号、株数、指し値か成り行きか(指し値買いの場合は希望する買い値を入力)、受渡方法(来店又は振り込み)を入れるだけである。注文は朝6時から翌日の午前1時までの間であればいつでもでき、注文を受けた時点で野村証券が確認の上、発注をするという段取りである。



⬆近畿日本鉄道の注文指定。各項目の入力はおよそ1分間で終了。あとは運を天にまかすのみである!!

さあ、いよいよキンチョーの一瞬! 泣いても笑っても注文してしまったら終わり。勝てば吉原、負ければ金田一京助である(笑)。ん、しかし待てよ!? 確かこのシステムは野村証券に口座が無いといけないんじゃなかったっけ? ぬぬぬ。何か変じゃ〜あ〜りませんか!? 不安になった私は早速、担当編集者に電話を入れてみた。

プルプルプル…ガチャ!

「あの〜、インドマンですけど、島野さんいますゥ? 例の2千万円の件なんですけどォ〜…」

「あ、あれね。あれ冗談よ」

ガッビ〜ン!! ドッビ〜ン!! ハゲチャビン!! な、な、ぬわんと私はすっかりだまされていたのである!!(↑マジ) ま〜、そりゃそーだよなー。こんなシロートに2千万もの大金をまかせるわけねーべなァ。

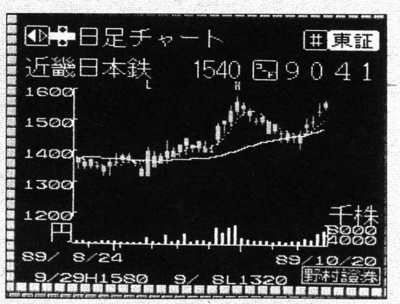
とゆーワケで、ここまでワクワクしながら読んできた人、ごめんなさい。そしてこの企画を見てガクゼンとした出版関係者の方々、ご安心下さい。これはあくまでもシミュレーションなのでした(だけど、俺も本当に直前まで知らされていなかったんだぜー。そりゃーないよなァ…)。

ところが…である。実はこの企画に2千万円を投資しなかったばっかりに、「Gアクション」編集部は大金を儲けそこなったのである!!

そして一週間後……

結論から言いましょー。・・・私の買った(正しくは買ったつもりの)株は全て上がったのだ。下の表をご覧あれ! 90円高の近鉄を筆頭に、アイワ、三菱鉛筆とも40円の値上がり!! もし買っていれば合計51万円の利益である!! 私の推理は正しかったのだ!! 1週間で100万円という目標には到達しなかったものの50万はリッパな数字じゃないか!? もう、自分で自分のことホメちゃうかんね。あ〜もったいない。吉原はどうしてくれるのだ。まったく。ブツブツ…。

ちゅーワケで私をだましたばっかりに50万という大金を儲けそこなった「Gアクション」編集部。次回は(次回があるのかどうか知らんが)2千万といわず1億円ほど、私に投資してもらいたいもんだ。もう、ゲーマーはやめた!! ワシャ〜証券アナリストをめざすぞっ!!



⬆見よ! このチャートを!! たった1週間で90円の値上りだ。それなのに…それなのに…。バカ〜ッ!!

(その後、東証平均株価はNY市場の不調を尻目にグングン回復し、今日現在、史上最高値を更新中である。ちなみにインドマンの買った銘柄は以下の通り。三菱鉛筆・3、300円/近畿日本鉄道・1、650円/アイワ・1、860円 全て11/17付)

三菱鉛筆	近畿日本鉄道	アイワ	
3,000株	3,000株	3,000株	株数
2,950円	1,450円	1,830円	買い値
2,990円	1,540円	1,870円	売り値
+40円	+90円	+40円	差額
+120,000円	+270,000円	+120,000円	利益
TOTAL +510,000円			



ゲーム業界で24時間戦う男・ワタナベの赤裸々な日記公開。

ファミコン業界
裏事情マニュアル

業界の諸君この記事だけは見のがしてくれい!

渡辺浩弐（わたなべ・こうじ）／ゲーム攻略ビデオマガジン〈GTV〉編集長。ゲーマー軍団『ファミコン虎の穴』をコキ使ってビデオのみならずTV、雑誌などでも活躍、荒稼ぎしたカネはほとんど接待と称するキャバクラ遊びに消えるという現代の小原庄助。27歳。



×月×日
　*GTV〉で作ってるビデオ『ナムコ究極マニュアル』のゲーム画面収録で、スタッフ3名と*ゲーマー2名が事務所で徹夜体制・4日目。ベントーの食いかけの散乱する中（ゴキブリ多し）にファミコン4台とPCエンジン2台が並び、その間にゴロゴロ人が寝ころんでゲームをやったりデータをとったりという光景。
　特に今回制作中のビデオでは〝超難解ゲーム・最終画面特集〟なんてコーナーがあるから、ゲーマーはかなりの数のゲームをいちいちエンディングまでやらなくちゃいけない。
　肉体の限界までゲームをえんえんとやり続けるとニンゲンはなぜかニヤニヤ笑い始める。ぶつぶつひとりごとを言ってるヤツもいる。ハタで見てると何か怖いので、泊まり込み中のゲーマーには余り近づかないようにしてる。臭いし。

×月×日
　徹夜体制、5日目。助っとに呼んだ学生バイトも加わりゲーマーは5名になる。うち2人は地べたに倒れるように寝ており事務所は正に地獄の様相。
　一時、ゲーマーの間で「ファミコンで脳が溶ける」というウワサがまことしやかに流行ったことがあった。ファミコンは筐体のすごく薄いコンピュータだから、微小電磁波が絶えずプレイヤーを直撃している。つまり電子レンジのフタを開けてるみたいなもんで、毎日ファミコンをやってると脳味噌が内側から溶けてしまって、ある日突然ドロリンコと耳からとろけ出る・・・なんて話。
　それはもちろんデマだが、ふと横を見ると、隣のデスクでマップを作ってるスタッフのH女史（22歳）の頭にゲーマーのO君が後ろからぽこちんを乗っけて「ちょんまげー」とか叫んで遊んでる。
　私はマジで脳が腐りそうだ。

×月×日
　*ナムコに取材に。広報Tさんにおめでたの話。案の定、女の子だったそうだ。
　なぜ『案の定』かとゆーと、ゲーム業界の現場で働いている人間のオコサンは女児の率が圧倒的に多いらしい。
　ナムコの社内で調べたら82％、ハドソンでも86％ぐらいだった（らしい）。コンピュータは生殖器管に影響する？

×月×日
　徹夜明けのまんま、TV東京『大竹まことのただいまーPCランド』収録スタジオ入り。
　私はこのTV番組にレギュラー出演して新作ソフトの紹介・解説をやってる。
　この番組は始まった当初はウチの〝*ファミコン虎の穴〟のゲーマーが順繰りに出演して番組を盛り上げる予定だったのだが、第1回目に『*歌舞伎町シスターズ』をスタジオに呼んで「オカマ・ゲーマーが股間でプレイする『ドラゴンスピリット』という芸を披露し、TV東京のお偉いサンを激怒させてしまい（あたりまえだよな一応子供番組だもん）、更にレギュラー出演者だった*インドマンが第6回目ぐらいにとうとう辛抱できずに本番でパンツを脱いでしまって降ろされちゃたりして、ついに〝今後ヘンなゲーマーは絶対に連れてこないよーに〟という御達しを受けてしまった。
　この日はゲストが佐野量子ちゃん。ゲ



＊GTV
渡辺が作ってるゲーム攻略ビデオのブランド名。

＊ゲーマー
超人的なテクニックと体力を武器に、ゲーム攻略をなりわいとしてる人々。（通常、プロゲーマーと呼ばれる以上、20〜30時間は連続してゲーム・プレイできなくては失格といわれる）
主な仕事場はファミコン雑誌社やソフト制作会社で、月収は20〜50万くらい。ただし本人たちはなぜか〝ゲーマー〟と呼ばれるのを嫌い〝ゲーム・アナライザー〟と自称している。人気ゲームの攻略方法や隠れキャラの場所は各ゲーム誌でスッぱぬき競争になるから、当然ゲーマーの負担は大きくなる。他誌よりも一秒でも早く完全攻略ーできるまでは家に帰らせてもらえないのだ。

＊ナムコ
ナムコはサンプル・ロムを社外に持ち出せない規則なので、どのファミコン雑誌社もナムコ本社（大田区矢口）までこまめに足を運んでテストプレイさせてもらっている。

＊ファミコン虎の穴
P88参照。

＊歌舞伎町シスターズ
GTVでデビューして話題を呼んだ、日本初のオカマ・ゲーマー軍団。アケミ、ルミコ、ママの3人。

＊インドマン
インドのバラモン山中でファミコンを修行したというフレコミの、超ヘンタイゲーマー。NHKを初め各TVにも出演した有名人。

ーマーは見かけだけは割とマトモな〝はっとり〟を連れてきた。はっとりは『ファミコン通信』*の編集部にいたゲーマーである。佐野量子のツアーを追っかけて1か月も会社を休み、クビになったオオバカ野郎で、量子ちゃんと一緒にテレビに出れるというウワサを聞き付けてGTVにきた。泣いて頼むからスタジオに連れてきてやったのだが、本番では視聴者のガキと『ファイティング・ストリート』で対決してボロクソに負けてやがんの。

×月×日

S社のゲーム担当ディレクターから泣きそうな電話（僕はゲーム製作のアドバイザーみたいな仕事もやってるのだ）。

製作中のゲームのメイン・プログラマー*が3日前から行方不明になってしまったから何とかしてくれ、との話し。こりゃー関わったらまじいと思ったから忙しいフリをして早々に電話を切る。

ゲーム製作の最終段階は、一人の人間がエンエンとキーボードを打ち続ける作業に集約される。それはかなり長期間（少なくても数ヵ月）に渡る孤独きわまりない仕事だし、途中でほかの人間にパス出来ない仕事だ。だからそいつがブッ倒れたり発狂したりすると何千万円かけたゲームだろうがその段階でパーになる。そんなこと滅多にないと思うだろうがけっこーあるんだ、最初から作り直しになるゲームが。

『プログラム・ルームから裸足で駆け出して二度と帰って来なかったプログラマー』『パソコンに向かってっから仕事してると思ってたら2ヵ月間テトリス*ばかりやってたプログラマー』『どうしてもバグが直らない製作中のソフトをパソコンごとバットで叩きこわしてしまったプログラマー』などなど。悲惨な例は枚挙にいとまがない。

具体例はちょっと書けないけど、よくファミコン雑誌にタイトルが発表になってから半年も1年も発売が伸びるゲームがあるでしょ。あーゆうのは大抵そうよ。

×月×日

「アバラが折れちゃったー」と、インドマンから電話。前回の『PCランド』収録（=パンツを脱いでクビになった回）のときにスタジオで高橋名人*がふざけて「インドマンは軽いなあ〜」とかいって担ぎあげたとき、ポキッと折れたらしい。高橋名人は最近は余りTVに出ていないが、一時はファミコン・ブームの立て役者的な大活躍をした人間である。そんな大人物にアバラを折ってもらえるとは光栄なことだ。

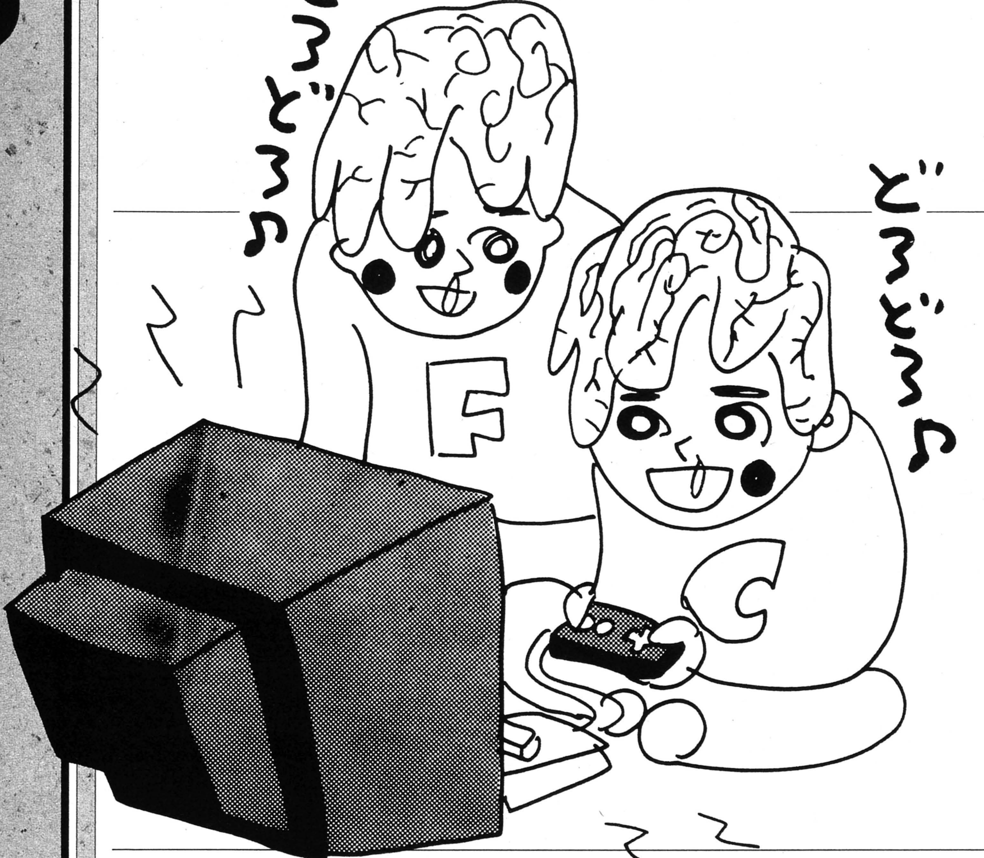
ちなみに現在、高橋さんはハドソンの企画部の主任をやってて、社内で製作されるゲームの仕上段階のアドバイザー的な仕事をやってる。ついでだが、かつて高橋名人と子供達の人気を二分した毛利名人*は今、ファミ通でバイトのゲーマーとしてコキ使われてる（らしい）。バンダイの橋本名人は今水鉄砲の営業をやってるらしい。

諸行無情。

×月×日

朝早い新幹線で任天堂*にゆく。僕を含めてファミコン業界でメシを食ってる人はみんな必ずこの『京都詣で』をコマメにやってるわけ。

任天堂・総務部の人格者H氏と打ち合



＊『ファミコン通信』
『ファミリーコンピュータマガジン』と人気を2分する大手ファミコン雑誌。発売元・アスキー。

＊プログラマー
ゲームの製作上、実際にコンピューターにデータを打ち込む作業を担当する人。強靭な体力が必要とされる。

＊テトリス
やり始めると死ぬまでやり狂う、『猿のマスターベーション・ゲーム』と言われている超人気ソフト。ゲームの業界人に特に好まれているのが特徴。

＊高橋名人
いまだにゲーム業界の人物として№1の知名度があるのはこの人だろう。渡辺はこの人の主演映画『GAME・KING／高橋名人VS毛利名人激突大決戦！』の構成をやった。

＊毛利名人
かつてファミコン界の貴公子といわれたゲーマー。全盛期はイベントの出演料が1時間50万円だったという。現在ファミ通のアルバイト時給はいくらぐらいなんだろう。

＊任天堂
1983年、ファミリーコンピュータを世に送り出し4、000億円ファミコン市場を築きあげた怪物企業。ゲーム業界で京都に足を向けて寝ることのできる人はほとんどいない。

わせ。この人もそうだが、任天堂の社員は若いのにどっしりしてる人が多い。『天に任せる』社風なのである。この会社の社員は当然みんな大金持ちなんだけど、全員が地味な作業服を着て仕事してて(もちろん、あの宮本さんも)好感が持てる。

×月×日

ハドソン*のSさんと、『(勝)*(マルカツ)ファミコン』のTさんと飲みに行く。Sさんは今度アメリカに転勤になるらしくて、アメリカのゲーム事情をいろいろ聞かせて、って話だった。ファミコン業界でバカ儲けをしようと思ったら今やアメリカ市場しかない、といわれていて、かくいうワタシも今年は随分向こうに行ってたから結構詳しいのだ。アメリカのニンテンドーの圧倒的なパワーの話、日本より深刻なICチップ(ゲームソフトの部品)不足の話、そこで意外と健闘してるセガ・メガドライブの話など。

メガドラの動向に刺激されて、ハドソンはアメリカでもPCエンジンにテコ入れするつもりらしい。

ところで、ウチの事務所はハドソンからもマルカツからも結構近い。一緒に市ヶ谷ノーチラス・クラブ*に通いましょう。女遊びも行きましょう。みたいな話し。Tさんは『Beep』のKさんと並んでスケベな人らしい。

×月×日

新宿のゲーセンで遊んでたら、久し振りにエイミーに会う。彼女は歌舞伎町のウォーター・ビジネス関係のコで、店がはねると大抵一人でこのへんのゲーセンで遊んでる。結構カッコいいスタイルと美貌を兼ね備えてて、しかも黒皮の超ミ

＊ハドソン
初期のファミコン・ブームのきっかけを作った優秀なソフトハウスであるが、その後PCエンジン・ファミリーの中心的存在となった。高橋名人はここの社員。

＊(勝)ファミコン
中庸路線を走るファミコン雑誌。マルチメディア展開が得意で、現在連載中のファンタジー・コミックがコナミでゲーム化される。発売元・角川書店。



ニからピンクのタイツの細い脚をにょっきりと組んで『イメージファイト』やってたりする。それがすごウマ(イメージファイトだったら1時間で2周目エンディングいっちゃう)だから目立つ目立つ、彼女の後ろにはいつも宮崎君っぽいゲーセン少年たちの人だかりができてる。

が・・・。

少年たちは知らないんである。このエイミーちゃんは実は正真正銘の男なんである。(手術もまだしてない)

ホントの話だよ。

さて、一緒に行ったGTVスタッフのH女史とはいつの間にかはぐれてしまってたが、後日談によると別のゲーセンでXXXジャパン(アクションゲームマニアならだれでも知ってるソフトメーカー)の部長氏にナンパされたそうであった。メーカーさんも市場リサーチ*が大変なんだ。

×月×日

チュンソフトの中村君(『ドラクエ』のプログラマー)、ゲームフリークの田尻君(『クィンティー』のゲームデザイナー)とキャバクラにゆく。この同年齢(24歳)の二人はゲームに対する知識、技術がずば抜けているのは当然のことながら、すごく一般的な意味でも「面白い」クリエイターだ。

一緒に焼き肉を食ってから、例のエイミーちゃんの店に行った。二人とも、エイミーが男だとゆーことを最後まで気付かなかった。

・・・・・。

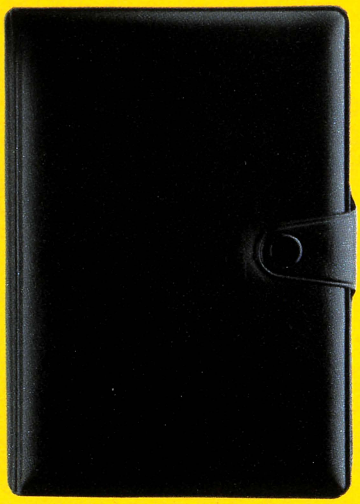
(イラストレーション:しりあがり寿)

＊市ヶ谷ノーチラス・クラブ
『(勝)ファミコン』と同じビルにあり、編集部のスタッフはここのサウナとシャワーを銭湯代りに使っているらしい。

＊市場リサーチ
部長氏の名誉のために言っておくと、こういうのはナンパといわずロケーションリサーチという。ゲーセンでパンチパーマ、ネクタイ姿の紳士がウロウロして少年少女に声をかけてたら、それは多分やくざ様じゃなくてゲームメーカーの人だ。

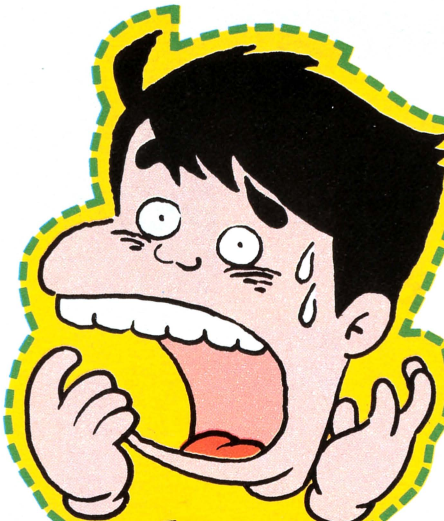
HOT・B

FAMICOM FAMILY



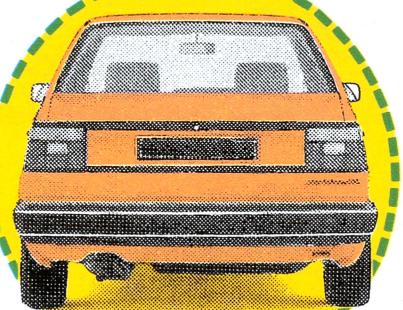
これ、パッケージ。

ビジネスゲーム、するからには本気で遊びたい。
なんとシステム手帳がパッケージ。
おまけに経済用語辞典もパック。
タダのゲームとわけがちがいます。



これ、キャラクター。

原画は「総務課山口六平太」・「あんたの代理人」等で人気の高井研一郎です。
シリアスなビジネスシミュレーションをコミック感覚で楽しんでください。



ネタは、これ。

いま最もおもしろい自動車産業。
開発競争、販売戦争、生き馬の目を抜くこの業界。
あなたの車は、ここで勝ち抜かねばなりません。
しかも舞台は世界です。

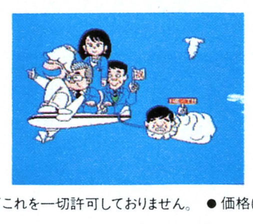
いよいよ発売間近！

日本国内No.3の自動車メーカー。始まりは、あなたの社長就任式から。世界1の座に就くまで、経営能力の全てをそそぎ込んで戦い抜かねばなりません。しかし、立ちはだかるのは強力なライバル会社だけではありません。人事、開発、販売、生産、広告活動に至るまで様々なアクシデントがスリリングに選択を迫ってきます。そして決算。あなたの手腕が、決算書ではっきり数字にされます。プレジデントの選択は、経営工学の専門家集団をブレーンにしたビジネスシミュレーションゲームです。さあ、現代の経済社会・自動車戦争がいかに熾烈か、リアルに体験してください。

制作・発売元　株式会社ホット・ビィ　〒162 東京都新宿区新小川町6-29 朝倉ビル6F

ビジネスシミュレーションゲーム

プレジデントの選択



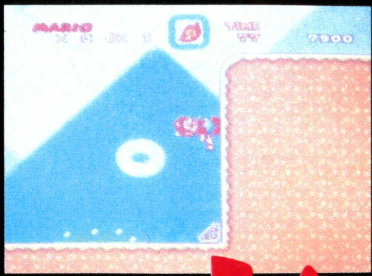


2メガ＋バッテリーバックアップ

希望小売価格9,800円（消費税別）

'90/3月発売

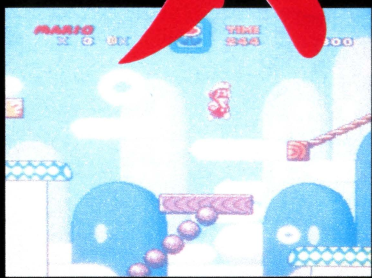
● 当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸（レンタル）についてこれを一切許可しておりません。 ● 価格には消費税は含まれておりません。 ● ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

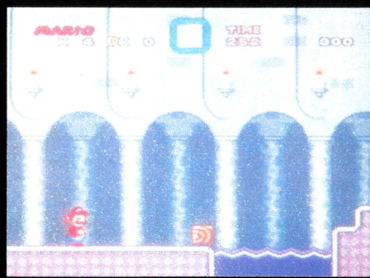




の真相。

『スーパーマリオワールド』
今や任天堂の最も重要な財産ともいえる『宮本茂チーム』によって、当然すぎるほど当然に制作されていたスーパーマリオシリーズSFX新作。
「宮本はスーマリ3によってアクションゲームを究めた」といわれていただけに、'89年9月に初公開されたときには全業界の耳目が集中したものだが、SFXの機能を生かしきったフィーチャーの数々が構成する、十分に必然性のあるゲーム性は、すべてのゲーム・クリエイターをアッといわせ、評論家達を沈黙させた。この作品がSFXのスタート時の最も強力な武器になることは間違いない。





（だれが決めた!?）のでそこんとこよろしく。発表されて1年半もの歳月がたつというののニューハード、SFX。その正体は果たして眠れる獅子か、ハリコの虎か!?





やはりファミコンか?

いやあー、引っ張る、引っ張る。最初に任天堂側からSFXの発表があったのが、88年夏、それから約1年半、いまだに発売予定日も未決定なのだ。ドラクエⅣもそうだけど、ゲームファンって待たされることがトクイじゃないとほんとやってけないよな。

例えていえば怪獣映画、今か今かと待ち構える観客の前に姿をなかなか現さない怪獣。待たされれば待たされるほどいやがおうでも期待が膨れ上がることになる。

実際、ゲーム業界（ソフトメーカー、各ファミコン雑誌、おもちゃ流通業者などなど）だけでなくユーザー側にまで、出現する前からこれほど語り尽くされた商品は前代未聞である。

ソフトのハナシだけに絞っても、いわく、任天堂は『スーパーマリオワールド』を完成させた宮本チームが『ゼルダ』の続編に取りかかっており、来春には完成する(らしい)。エニックスは当然『ドラクエⅤ』（だろう）。コナミは当然アレの続編（だろう）、スクウェアは絶対ソレの続編（に違いない)。光栄は歴史ものシミュレーション（に違いない）カプコンはアーケードっぽいアクション（だろう)。……そんな確信予測だけじゃない……『野球ゲームはコナミからまず出る』とか『HAL研はレーシングゲームとゴルフゲームを作りはじめてる』といった、ウワサばなしも業界を駆け巡っている。





『ドラゴンフライ』
これはSFXソフトとしては最も早くその映像がショウイングされた('88年11月)作品だ。SFXの２大機能である画面の「回転機能」と「拡大・縮小機能」を最も生かせるジャンルとして選ばれたフライト・シミュレーション・ゲームである。自機から見える地上の地形が遠ざかったり、ズーミングしたり、高速で回転したりする映像によってかなりリアルな３Ｄ効果が実現した。ただし「SFXは家庭用ゲームならではの可能性を追及するべき」というのが持論の任天堂・山内社長には「アーケードゲーム的で気に食わん」と酷評されたそうだ。

SFX





ＳＦＸとはスーパーファミコンの略語である。『スーファミ』とは言わないことになった
にいまだにそのデビュー時期すら明らかではない……それでいて誰も待ちくたびれない謎





ファミコンを越えるのは,

しかし、ここでひとつだけ明確にしておきたい事実がある。１９８９年末現在、任天堂以外のメーカーでＳＦＸソフトを実際、具体的に制作開始しているところは皆無だということである。進んでいるいくつかのメーカーも、未だハードウェアの研究／勉強段階なのだ。

本当の怪獣はＳＦＸの影と形だけで業界中を強烈に威嚇し続けるシタタカな任天堂なのである。ＳＦＸの具体的な姿がぼんやりと見えはじめた瞬間、セガとナムコを除く業界大手のスベテといえる21社が即座にこの怪獣の元に集まってきた。

本質はソコにある。

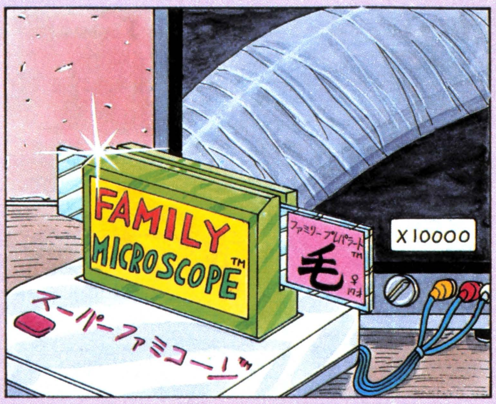


正式名称：スーパーファミコン　発売日：未定
価格：未定　ＣＰＵ：16ビット　ＢＧ画面：８モード最大４面・回転・拡大・縮小機能および部分スクロール機能装備　スプライト：１画面中最大１２８個　特殊効果機能：ウィンドウ、モザイク、画面加減算他　音源：演算波形、ＰＣＭ、ノイズ音の中から８音源選択可能



「スーパーファミコン顕微鏡」はこーなる!?

スーパーファミコンには画面の拡大縮小機能がついてる。だから小さいものが大きく見える！



スーパーファミコンには、画面にでている絵を自由に拡大したり、縮小したりできる機能があります。まあ、ムシめがねのようなものですね。そこで僕が予想する画期的ソフトは、ずばり「スーパーファミコン顕微鏡」です。ソフトを買うと付いてくるプレパラートに、自分が拡大してみたいもの、たとえば髪の毛とか、飼猫についてたノミを乗せて、カートリッジにはさむのです。するとどうでしょう！　TV画面いっぱいに拡大されて映るではありませんか。コントローラーの十字ボタンで、倍率も思いのままです。え？　このソフト買うんだったら顕微鏡買ったほうがよくないかって？　そうかもね。

天才・田尻の
スーパーファミコン・ソフト大予想

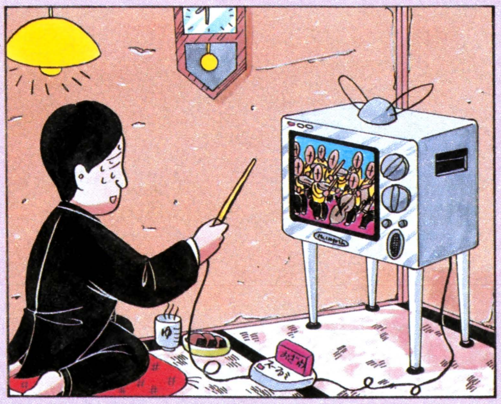
外れたら頭を丸めます!!

いよいよ来年の夏頃には、究極のAVゲームマシン、スーパーファミコンが発売されるみたいです。さて、私たちはそのときどんな素晴らしいソフトを体験することができるのでしょうか。気絶するほどおもしろいゲームが、斬新なソフトがいっぱいでてくるに違いありません。僕なんかそのことを考えだすとウキウキ、わくわくしちゃって夜も眠れないです。でも寝ないで考えました。題して「スーパーファミコン・ソフトはこうなる」自信満々の大予想。もしはずれたら、頭丸めたってかわまないぜ！（田尻　智）



「オーケストラIN四畳半」はこーなる!?

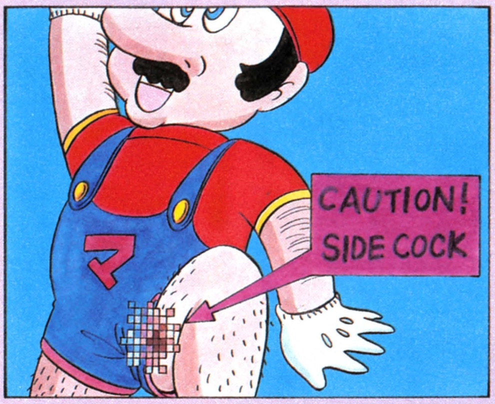
ステレオ機能によって奏でられる、重厚で魅力的なサウンド。TVに向かってタクトを振れ！



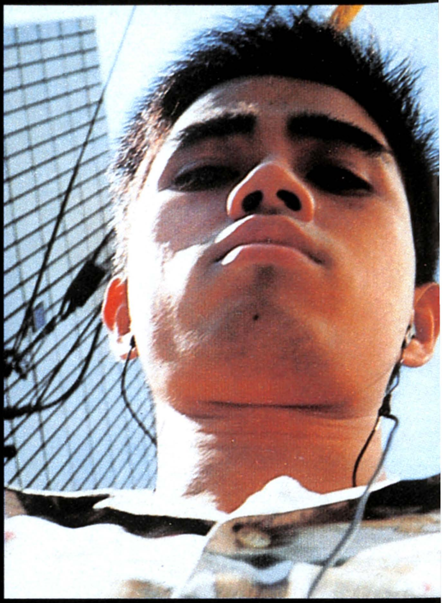
コロンビア映画の買収で話題をさらったソニー。スーパーファミコンの音に関するハードウェアは、そのソニーが開発を担当しています。ステレオサウンドで音質もすばらしく、まるでCDでも聴いているようです。そんな音の良さを生かしたソフトがかならず発売されるでしょう。題して「オーケストラ　IN四畳半」。専用コントローラーのタクトを振り上げると演奏開始です。画面のなかのメンバーが演奏を始め、指揮者であるアナタがタクトを右へ大きく振ると、右側の楽器が強く弾かれ、左に振ると左側の楽器が強く弾かれます。さあこのソフトでアナタも、カラヤンやバーンスタインを目指しましょう！

「"スーパー"スーマリ」はこーなる!?

リアルな高色彩美麗グラフィックに施される高度な画面編集に注目モザイク処理もあるでよ！

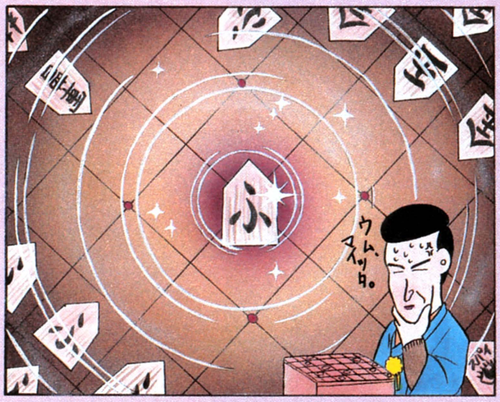


スーパーファミコンの画面とファミコン画面は、ゾウとアリンコくらい差があります。ものすごくキレイです。だからいままでのテレビゲームでは、考えられなかったようなディテールに凝った映像が楽しめるはず。たとえばマリオがキノコを食べて、ズンズンズン！　と大きくなったとしましょう。スーパーファミコンの性能なら、もしかしてマリオの毛穴までよく見えてしまうかもしれない。でも、よく見えるのはいいとして、世の中には見えちゃ困るものもあるじゃないですか。そういう見せてはならないものを隠すためにモザイク機能が搭載されています。これで、もしマリオの横チンがはみ出たとしても大丈夫。



「テトリス"II"」はこーなる!?

ゲーム画面を360度、自由に回せる回転機能で、４人同時プレイの将棋もできるように！

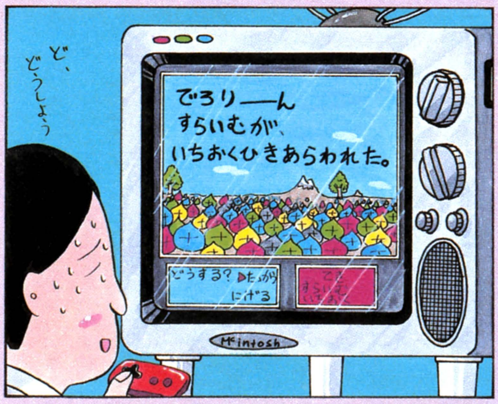


くるくるくるくるゲーム画面を回すことができる新機能は、スーパーファミコンの大きな魅力です。ということは当然、これでもか、これでもかと、画面の回りまくるゲームが、たくさん登場するでしょうね。マージャンなんか、画面の雀卓がぐるぐるまわって、ひとりで４人分遊べるんだけどやたら目が回るとか、将棋がなぜか４人打ちになって、やっぱり将棋盤がぐるぐる回って大変とか。もう酔っ払ってゲロ吐いちゃいそう。ああ、あとテトリスって、四角いブロックを回転させながら落とすゲームがあるでしょう。これも、もしスーパーファミコンだったら、反対に画面全体が回転するゲームになりそうですね。

▼（たじり・さとし）1965年、東京・世田谷生まれ。株式会社ゲームフリーク代表。ゲーム評論、ゲーム製作など活動は多岐にわたる。ゲームデザイナーとしては『クインティー』（発売・ナムコ）の作者。池袋・『キャッツアイ』のエリカ嬢がお気に入り。

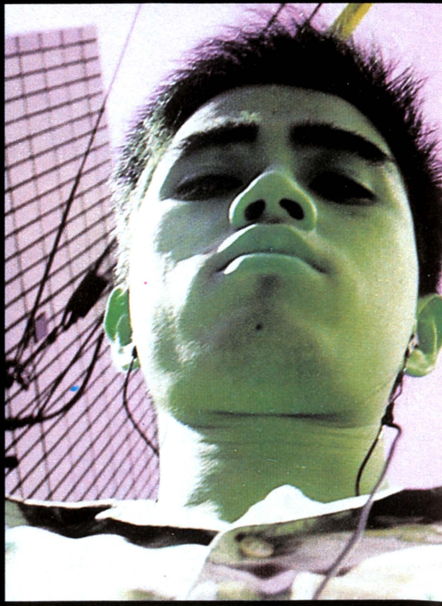
「ドラクエ"V"」はこーなる!?

ドラクエの新作もスーパーファミコンで。モンスターが何百匹も襲ってくるかもしれない！



ドラクエIIIだったら、一緒に旅に出る仲間が４人いるでしょう。ドラクエIVは、８人まで一緒に旅に出れる。でもゾロゾロ列を作って歩くことはできなくて、みんなで馬車に乗ったりします。つまり、ファミコンだったらゾロゾロ歩けるのは４人までで、それは機械の性能の限界なんですね。

でも、我らがスーパーファミコンでロールプレイングゲームを遊ぶんだったら大丈夫！　僕は、旅の仲間は多いほうがいいと思うし、いっそ100人とか1000人くらいで、大名行列みたいに歩きたい。そして、スライムなんか１億匹くらいいっぺんに襲ってきたら、きっと楽しいぞ。



クリエイターズ・ファイル①

ファミコン構造を語る

中村光一

インタビュー

撮影／福田衡陽

個人としてじゃなくてチームリーダーとして

『ドラクエⅣ』がやっと終わって、今手掛けてるのは3本。ファミコン2本とスーパーファミコン1本を同時に進めています。いや、一人で3本やってるわけじゃない、それどころか今は自分でキーボードを叩く分量はきわめて少ないんですよ。「チュンソフト」のチームリーダーとして、他人のプログラムを指導するディレクターとしての作業がメインになってるんです。

心掛けてるのは人の作業を「なるべくいじらずによくする」こと、つまり出来るだけ少ない口数で大きく改良させるテクニックですね。社員（プログラマー）一人一人がやってることを出来るだけ生かして、クリエイターとしての意気込みを実現させてあげることがすごく大切だと思っています。

もともと学生の友達人脈から集まって始まった会社でして、そしてその中から卒業して就職して抜けていったり、うちの評判を聞いて地方から出てきた人が入ったりして、……いろんな出入りがあって最終的に残ったのが今のメンバー（9人）ですから。出来るだけ一人一人が自由にやって、結果的にキチッといい仕事ができる会社が理想なんですよ。もちろん、自由にやるのと遊ぶのとは全然違いますから。そこのあたりでそれぞれの自己管理能力が必要なのは僕も含めて全員が痛感してるわけなんですけど。



僕ですか？　ええ、この間やっと大学を卒業しまして。生活とか仕事は全然変わらないんですが、仕事が忙しい時に「僕は学生でもあるんだ、学校にも行かなくちゃならないんだ」という強迫観念に襲われることがなくなったのは非常に健康的ですね（笑）。

コリ症だけど〝マニア〟じゃない

自分自身のことを分析してみますと「コリ症なんだけどマニアになれない」人じゃないかな、と。もちろん、今でも自分でプログラムを始めると徹底的にこだわっちゃいますけど、一方ではクルマでぶっ飛ばすのも好きだし、女の子と盛り上がるのも楽しい。最近は、糸井さんに教えてもらってモノポリーにはまっています（笑）。

で、そういうふうないろんな楽しいこと

をやりながらたくさんの仕事をハイ・クオリティに仕上げていくためのシステムが「会社」だと思ってるわけなんです。当面の目的は自社ブランドでゲームを出すこと、つまり下請けのソフトハウスからメーカーになることです。そのスターティングはやはりスーパーファミコンからいこうと。

任天堂と契約を済ませて、今はスーパーファミコンのスペックを徹底的に研究してます。

チュンソフトがやりたい「特別のこと」とは「普通のこと」です。わかりますか？ ゲームの世界ですごく特別なこと、大事なことは、一般の社会に溶け込んでフツーになることなんです。

普通の人が自然に楽しめるゲームを作りたい。本当の意味で「娯楽」といえるような。

TVゲームってまだすごく特殊なもの、でしょ？ 町を歩いてて時間があいたからちょっと映画でも見ようかな、とか、本屋によって小説でも買おうかな、みたいな、一般的な気軽なアプローチってまだできませんよね。

ゲームってすごく一般化されたように言われてはいるけど、まだまだ『だれでもいつでも』という文化じゃない。マニアだけで支えられてるメディアなんです。映画だって音楽だってマニアもいるけど、一般の人たちが雑誌とかTVの評判で自然に知って、気楽にちょっと見てみようって気になるものですよね。

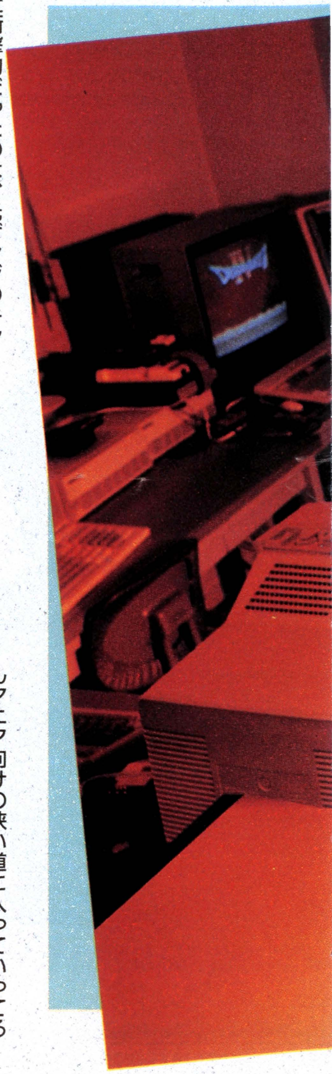
TVゲームをマニアから一般に開放したい

最近衝撃的だったのは、光ゲンジのキャラクターゲーム『ローラーパニック』っていうゲームがディスク版では驚異的ともいえる15万本も売れたというハナシです。しかもこのソフトを買っていったのはファミコンなんかやったこともないティーン・エイジャーの女の子たちだったらしいんです。

皮肉じゃなしに、こういうのって素敵だなあって思いますね。この女の子たちってファミコン本体も持ってないと思うけど、ファミコンのある友達の家にいってちょっとやってみると思うんですよ。

『NO・RI・KO』っていう小川範子のアイドルソフトがあって、彼女とデートしたり彼女の歌を聞けちゃったりするゲームなんです。ゲームとしての完成度があまりにもひどい、といわれてゲームマニアの間ではボロクソに言われたものなんですけど、僕はすごくこのゲームを評価してるんですよ。実際、僕も範子ちゃんの『こわれる』をこれで覚えたし（笑）。アイドルソフトって「ゲームとして良く出来てる」必要はないと思う。「ファンが楽しめる」ものがいい、と思うんですよ。

まあウチでアイドルソフトをやるかどうかなんて別にしても、そういった視野からソフトをとらえて考えていきたい、と思います。今のゲーム業界って、どんどんマニア向けの狭い道に入っていってるでしょう。新しくゲームの世界に入ってくる人のための間口がどんどん狭くなってる。



CREATOR'S FILE—❶

Interview of Kouichi Nakamura

PROFILE 1964年生。香川県の一高校生だった頃から投稿プログラムによりその技術は全国のゲーム関係者に知られていた。高校3年の時、エニックス主催のゲームコンテストに『ドアドア』で入賞。'84年電気通信大学在学中に『株式会社チュンソフト』を設立、現在同社代表取締役。『ドラクエ』シリーズのプログラム・ディレクターとしてその名をとどろかせている

特にシューティング・ゲームとかアクション・ゲームの難しさなんか、もう完全にフツーの人には入っていけない世界になってる。『ギャラクシアン』の頃なんか、ゲームマニアの子供達だけじゃなくて、おとーさんも一緒にできたじゃないですか。今、そういう光景がなくなってしまってる。

ちょっと話がそれますけど、かつての少年コミック雑誌ブームの後、『サンデー』とか『マガジン』とかの雑誌は獲得した読者の成長に合わせて毎年毎年対象年令を上げていったんですけど、『少年ジャンプ』だけは卒業していく読者を切り捨てて、対象を低年齢層に固定し続けたんです。新しく入ってくるマンガファンのために間口を広げ続けた。それが今の『ジャンプ』の成功の理由だと思います。

そういうふうなことです。

ハードの進化に期待すること

堀井（雄二）さんはライターとしての日常の勉強を異常なくらいやってる人です。もう毎週毎週本屋に並ぶ週刊誌のほとんどを読破し続けてるんじゃないかと思わせるくらいリアルタイムの知識量がすごい。すぎやま（こういち）さんもものすごい雑学大家ですね。音楽とかボードゲームの話題だけじゃなくて、例えば化学式みたいなことの知識も、専門的な領域まで持ってたりする。

『ドラクエ』はそういった人達が集まって、一人一人が〝職人〟としてだけじゃなく作家としてのプライドをもってかかわってる作品なんです。

一般性、という意味でドラクエ以上のものができるとしたら、僕はそこでハードの進化に期待してるんです。

ハードの性能はゲーム性を高度にしていくことよりもゲームを一般性のあるものにしていくことに貢献すると思います。画面がちゃちな色ブロックの組み合わせから実写ぽい映像になったり、ひらがなだけのメッセージだったのが漢字が入ったり、あるいは音がいわゆる「ゲームサウンド」じゃなくて普通の「音楽」になっていったりすることによって、ゲームの中の世界が「特殊なもの」でなくなるような気がする。

一般人が身構えずに入っていける世界が作れる気がするんですよ。

例えばですけど、ファミコントレードとかが今一つパッとしないのも、あの映像のちゃちな印象が最大の原因だと思うんです。一般の人には見掛けで、どうしても子供のおもちゃっぽい感じがしちゃうんです。大きなお金をアレで動かそうという気にさせないところがあるんじゃないですか。

そういう意味で、スーパーファミコンには作る側としてすごく期待してます。





STD：1M/640Kバイト両用FDD2基標準装備タイプ
H20：FDD2基＋20Mバイトハードディスクパック標準装備タイプ
H40：FDD2基＋40Mバイトハードディスクパック標準装備タイプ

PC-386LS

STD：￥538,000／H20：￥673,000／H40：￥763,000

限定販売

STD：1M/640Kバイト両用FDD2基標準装備タイプ

PC-286LST

STD：￥518,000

ゆたかな
98ソフトを活かす

PC国民機。

※標準価格には、消費税は含まれていません。

●エプソンPCシリーズに関する技術的なご質問・ご相談に電話でお答えします。エプソンPCインフォメーションセンター 東京(03)377-3531 大阪(06)212-8715 ●受付時間/AM9:00～PM5:30 月曜日～金曜日(祝日を除く) ＊電話のかけまちがいが増えておりますので、番号をよくお確かめの上おかけ下さい。

エプソン販売株式会社 ●本社：〒151 渋谷区初台1-53-6 ●ショールーム：新宿NSビル5階 ■支店・営業所：●札幌(011)222-2821 ●仙台(022)263-3691 ●秋田(0188)32-4002 ●酒田(0234)23-8200 ●大宮(048)644-3400 ●千葉(0472)25-0984 ●東京(03)348-6801 ●東京中央(03)258-4841 ●横浜(045)316-4820 ●長野(0262)24-7660 ●松本(0263)36-7251 ●新潟(025)243-8515 ●金沢(0762)62-3216 ●静岡(0542)51-1061 ●名古屋(052)962-7001 ●京都(075)361-7551 ●大阪(06)397-0900 ●大阪南(06)212-8700 ●広島(082)262-5181 ●高松(0878)23-3646 ●福岡(092)471-0761 ●鹿児島(0992)25-7717 ●沖縄(0988)69-3440 ●特販部(03)377-2201

セイコーエプソン株式会社 ●本社：〒392 長野県諏訪市大和3-3-5

レベル15の壁を越えろ!!

話題のテトリス攻略法

ゲームマニアのみならず、普段あまりゲームになじみのない一般ピープルをも巻き込んでの熱狂ぶりは、さながら10年前のインベーダー・ブームが再来したかのよう。オフィス街のゲームセンターでは、ネクタイ姿のプレイヤーもチラホラ。そこで、貴重な昼休みに一躍ヒーローになれる、テトリス必勝テクニックを『Gアクション』が伝授しよう。

まずは各ブロックの変化パターンを覚えよう

「何度やってもうまくならない」「すぐに積み上がってしまう」

テトリスが思うように上達せずイライラしながらも、しかし、とりつかれたように百円玉を投入してしまう。おそらく誰しも覚えがあることだろう。

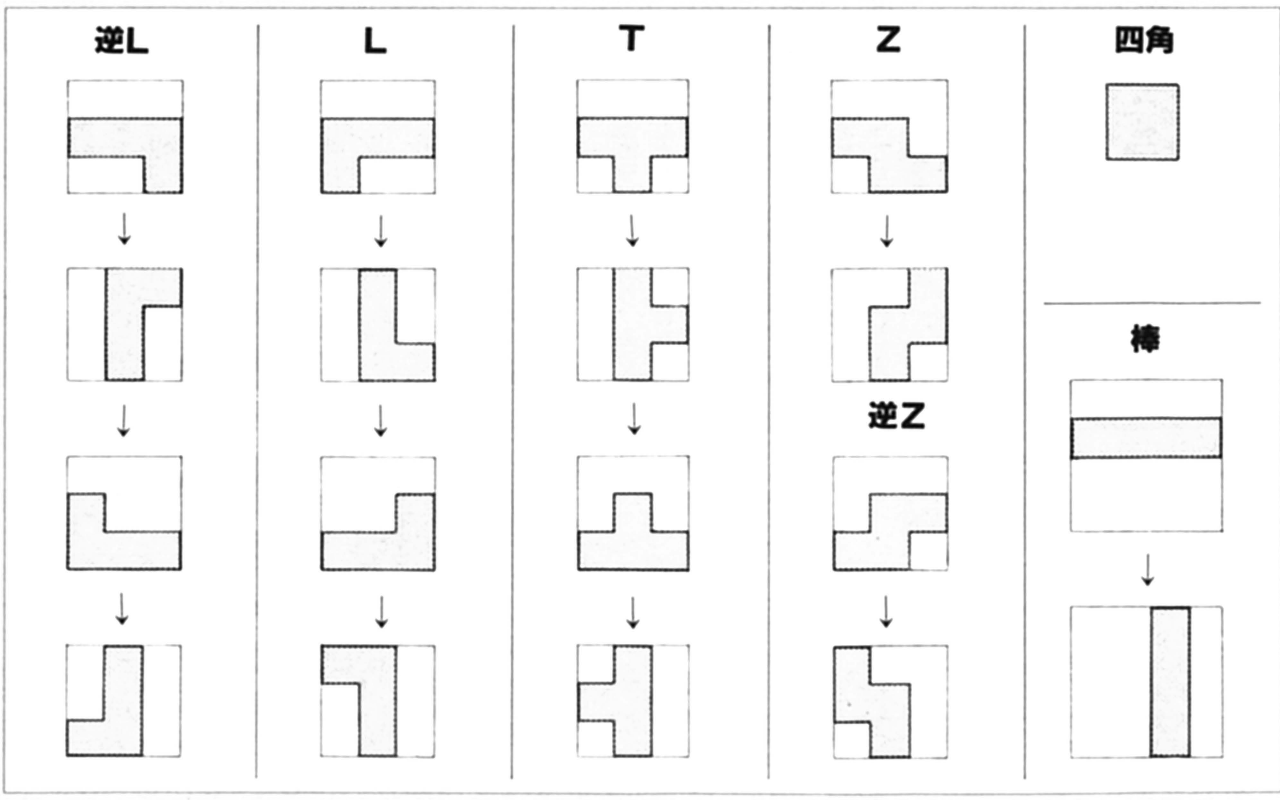
では、なぜ上達しないのか？

ゲームセンターなどで、あまり上手でない人のプレイを見ていると、メッタやたらと回転ボタンを押しているのが目につく。せっかくピッタリな置き方を決めたのに、つい、余計にボタンを押してしまうので、妙な形にブロックが固まってしまう。どうしてそんなことをするのかというと、たいていの初心者は各ブロックの回転パターンをキチンと覚えていないからだ。

それぞれのブロックが〝最初にどんな状態で出現〟して〝何回ボタンを押すとどう変化するのか？〟。これを正確に覚えることが、テトリス上達への第一歩といえるだろう。

下の図をよく見て欲しい。各ブロックは、決してブロックの中心を軸にして回転しているのではないことに気付くはずだ。さらに、四角と棒のブロック以外は3×3マスの枠のなかで、常に下辺に接するように変化しているということも、忘れてはいけない。

それぞれの駒の動きを覚えなければ将棋ができないように、テトリスだってブロックの動きを覚えてしまわなければ、その奥深い面白さは味わえないのである。



【基本編】

教訓1 何があっても、慌ててはいけない

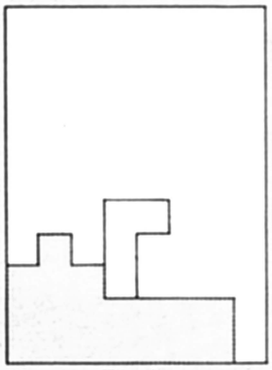
ブロックの変化パターンを覚えたら、ますしなければならないのは落ちてくるブロックを順次置いていくこと。

「そんなの当たり前じゃねえか」と、怒るなかれ。当たり前だからこそ、ほんのチョットした気の緩みがミスを招く。どんなにラクな局面でも確実なプレイをすることが、テトリスでは基本中の基本なのである。そして高レベルになり、ブロックの落下スピードが速くなるほど、それは重要になってくる。

例えば図A－1のように、うっかりひさしができてしまうような置き方をしても、全然慌てる必要はない。図A－2やA－3のように、そのくぼみにスッポリとハマるブロックが来るのを待って、横からハメ込んでやればいい。

失敗したからといって、うろたえていたのでは何も解決しない。常に冷静に、落ち着いてその場を快方に向かわせる。それがテトリスをプレイする際に必要な心構えなのである。

[テトリスのプレイ中は、たとえ親が死んでも動揺しません!]



図A－1

教訓2 レバーを下に、入れてはいけない

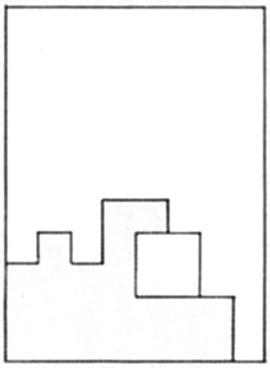
テトリスは段階的にブロックの落下スピードが増し、それがゲームの面白さを演出するとともに、ムズかしさにもなっている。けれど、慣れてくると初期の面(レベル1～10前後)の落下速度がとてつもなく遅く感じられて、ほとんどの人がレバーを下に入れて一気に落下させているはずだ。

だが、ちょっと待て! あなたは、スコーンと決めたつもりがとんでもない場所に落としてしまった、などという経験を持っていないだろうか?

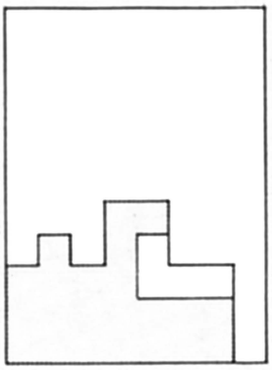
たしかに、レバーでブロックを下まで運ぶとゲーム展開がスピーディーだし、高速落下による得点も入る。しかし、それがいったいなんだというのか。1秒1点を争うプロゲーマーならいざしらず、我々はただ〝テトリスの上手な人〟になりたいだけなのだ。ヘタに急いでミスするよりは、落ちる速度にまかせよう。

どうせゆっくり落ちてくれているブロックなら、その際に次の一手を考えておくのが利口なやり方。

[テトリス上手は、だらりとレバーを下げたりしません!]



図A－2



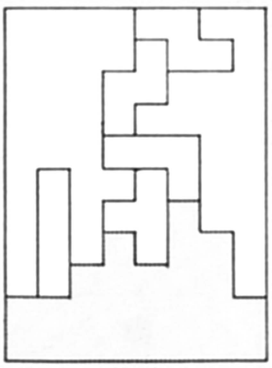
図A－3

教訓3 落下スピードに、ビビッてはいけない

テトリスはレベル15から物体が引力で落下するのと同じスピードになり、以後最高のレベル99になるまで変わらない。したがって、レベル15がテトリス攻略のうえでひとつの壁になっており、そこさえ越えればあとは精神力の戦いになっていくのである。

しかし、あまりの高速具合にちょっと気を抜くとあっという間に図B－1のように積み上がってしまい、たいていの人はレベル15を越えても、すぐにレベル16か17で終わってしまう。だが、ここでGアクションは断言しておこう。

[レベル20さえ越えれば、レベル99は到達したも同然です!]



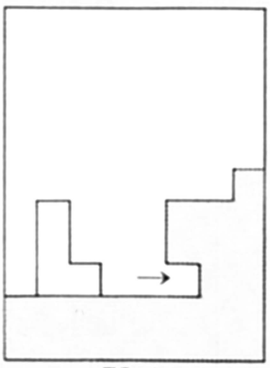
図B－1

教訓4 落ちたブロックは、すぐには固まらない

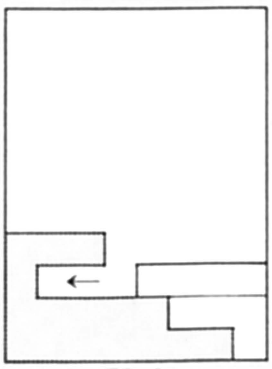
実はテトリスのブロックは、床に接地したあと他のブロックとくっついて固まるまでに、ほんの少し間がある。それを知ってると知らないとでは大違いで、ブロックが固まる少しの時間差が、重大なミスにつながることもあれば、便利なテクニックにも変身するのだ。

教訓1でも説明したように、不用意に開けてしまったひさしを埋めるときなどは、まさにこの特性を応用している。2マス、3マス分のスペースでさえも、そのブロックを滑り込ます余裕さえあれば、固まらずにズルズルと入ってしまうのである。

[次のブロックが出るまで、前のブロックは死にません!]

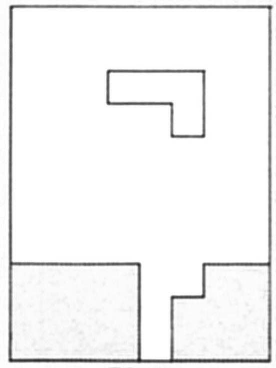


図C－1

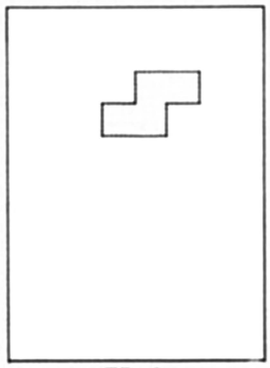


図C－2

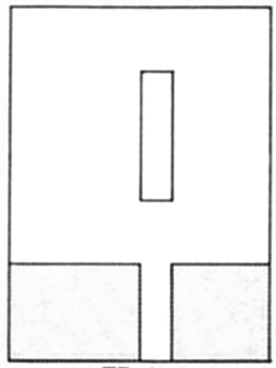
【応用編】



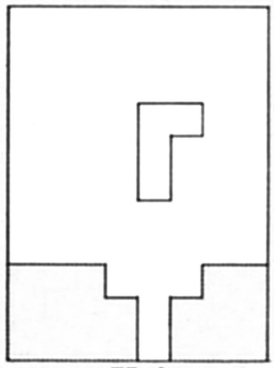
図D－1



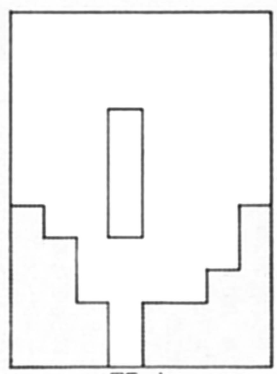
図D－2



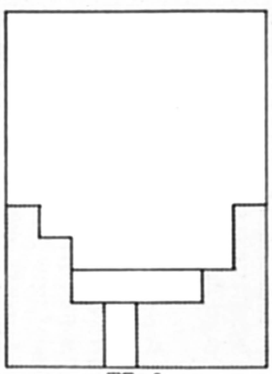
図E－1



図E－2



図F－1



図F－2

教訓5 欲しいブロックは、来ないものと思え

よくテトリスを狙うために、4マス以上の長いテト穴を空けている人がいるが、あれは一気に4段も減らせて非常に便利である反面、実に危険な〝待ち〟でもある。次にどのブロックが来るかは、あくまでもランダムでしかない。もしも、目当てのブロックが一生来なかったら、あなたはいったいどうするつもりなのか！

図D－1のようにピッタリとハマるブロックが落ちてくる確立は、ほとんどないと考えたほうがいい。

思い出して欲しい。ゲームスタート後いきなり図D－2のようなヤツが落ちてきたときの、嫌な気持ちを。

［欲しがれば欲しがるほど、ブロックはあなたから遠ざかる！］

教訓6 〝待ち〟を広く、開けておくべし

待てど暮らせど欲しいブロックは来ない。ならばどうすればいいのか？ 答えは簡単。テト穴を作らなければいいのである。それじゃ、まるでミもフタもない言い方のようだが、素早く上達するためにはこれが一番の方法だ。何が何でも深い穴は作らない。

では、深い穴を作らないということはどういうことかというと、それだけ待ちを広くしておけるのである。テトリスにおいては、常にあらゆるブロックに対応できるようにしておくことが、なによりの鉄則。図E－1のように、棒だけしか対応できないような穴の空け方は禁物なのだ。どうしてもテトリスが狙いたければ、それも良かろう。しかし、教訓5でも述べたように、そのまま一生棒が来ない場合のことも覚悟しておこう。

可能な限り、穴の入口は広く。そうすれば、対応できるブロックの種類はグンと増える。図E－2のような状態ならば、棒のほかにもL型や逆L型だって使えるようになる。2マス以上の縦穴を空けない、これが初心者の上達する秘訣だ。

［テトリスにおいて、穴は広く浅くありたいものです！］

教訓7 フタすることを、恐れてはいけない

図F－1を見て欲しい。もしも、このような地形のときに棒が落ちてきたら、あなたはその棒をどこに置くだろうか？ よもや縦に2マス空いた穴の中に、スコンと立てているのではあるまいか。

もちろん、それでも見事に2段を消せるが、あとには醜く2マス分の塔が突っ立ってしまう。しかし、図F－2のように穴をふさいでしまうような置き方をすれば1段分しか消せないけれど、そのあとの形がとてもいい状態になり、しかもふさいだ穴がちゃんと顔を見せるのである。少々例えが悪かったが、ようは「場合によっては穴をふさいでしまっても構わない」ということなのである。

テトリスでは穴をふさぐのは最大のミスのように思われがちだが、柔軟な頭で考えれば、こういったことも可能になってくる。スピードの速い面で、この判断ができれば最高だ。

［穴に棒を入れることに疲れたら、たまにはフタをしてみます！］

真のテトリスの快楽ゲーセンにあり！

テトリスと聞いて、あなたはどのゲームマシンを思い浮かべるだろうか。ファミコンやゲームボーイにも移植されてはいるが、テトリスの面白さを極限まで追求しているのは、やはりなんといってもセガの業務用（ゲームセンター版）なのではないだろうか？

ファミコン版はブロックの回転と左右移動が同じ十字キーなので操作系統に問題アリだし、ゲームボーイ版はあまりにもブロックの固まるのが早すぎる。

今回の攻略法はセガ版に合わせているので、すべての教訓がゲームボーイなどにも流用できるわけではないことを付け加えておこう。

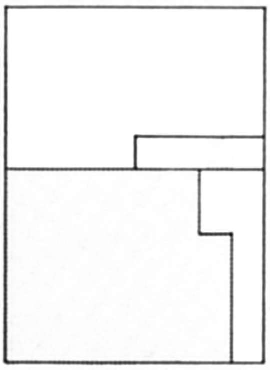
【上級編】

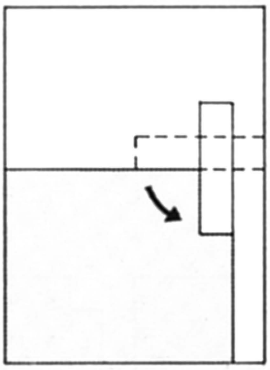
教訓8 ブロックは回転しているのではない！

この攻略法でも何度か回転という言葉を使っているが、実はテトリスのブロックは回転しているのではなく、ボタンを押すたびにそれぞれのパターンに〝変化〟しているのである。

例えば図G－1。もしブロックが回転しているならば、いくらボタンを押してもブロックの左端がつかえて、もう穴に入れることはできないはずだ。だが、61ページの変化パターンを見ればわかるように、棒のブロックはたった2種類のパターンを交互に表示しているだけなので、つかえることなく図G－2のように立つわけである。

［テトリスにおいて、ブロックが目を回すことなどありません！］


図G－1

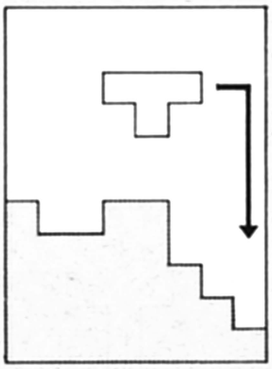

図G－2

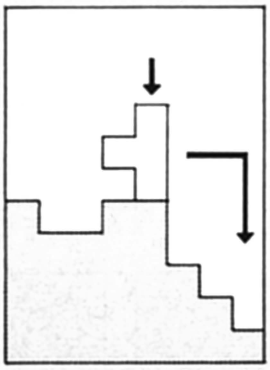
教訓9 高速面でのブロックは、転がして入れろ！

プロ級の腕前の人のプレイを見ていると、ときどき物凄いスピードのジョイスティックさばきを見かけることがある。だが、プロだからといって普通の人よりも何倍も多く回転させられるわけではない。あれはブロックを回転させているのではなく、〝転がして〟いるのだ。

高速面になると、狙った場所へ理想の形に回転させてから入れようとしたのでは間に合わない（図H－1）。まず安全な場所に置いてから（図H－2）素早く回転させて、その後に狙ったポイントへ落としてやるのである。プロの世界では〝支点回し〟と呼ばれる荒技だ。

［テトリスにおいて、転がるブロックにはコケが生えません！］


図H－1


図H－2

テトリス用語辞典

ゲームの世界には様々な専門用語がある。コンピュータ用語もあれば、マニア同志の交流から生まれた造語まで。その中から、テトリスにまつわるおかしな言語を紹介しよう。これを覚えておけば、きっと友人に自慢できる（かもしれない）。

■赤待ち　長い穴を空けて、テトリスを待っている状態のこと。ゲームセンター版テトリスでは棒が赤いところから、この名がついた。別名〝棒待ち〟とも言う。

■回転入れ　通常どう見ても入らないはずのブロックを、ブロックは回転しているのではないという特性を生かして、入れる技。高レベルでは、この技をマスターしているかどうかが運命の分かれ道となる。回転入れの名前は矛盾しているが。

■固まる　決して、ブロックそのものが固くなるわけではない。落ちてきたブロックが、他のブロックと接着することをこう呼ぶのである。固まるタイミングを習得した者こそが、テトリスを制す。

■高所恐怖症　ブロックが次第に積み上げられ、高い塔ができてゆくにつれて恐怖感が込み上げてくる様子。恐怖感が些細なミスを誘い、ゲームオーバーを早める結果となる。類義語に〝閉所恐怖症〟がある。

■猿　どんなに忙しい仕事があっても、どんなに大事な約束があっても、一度テトリスを始めたら止められなくなってしまう人たちのこと。ゲームオーバー時に画面の右上に猿の絵が出るのは、それを暗示しているのではないだろうか。

■支点回し　積み上げられたブロックの上に落ちてきたブロックをいったん着地させ、接地面を支点として狙いの形態に回転させてから、おもむろにハメ込む技。ゲーセンでこれをキメると、周囲のギャラリーからどよめきが起こる。

■ダブル待ち　次のブロックを待つ穴で、対応できるブロックの数が2種類あり、どちらがきてもOKといったような場合を指す。別名〝ふた股〟とも言う。

■テト穴　建築用語の〝セパ穴〟にも似ているが、れっきとしたテトリス用語。テトリスを狙うのに最も適した、4マス以上の縦穴を指してこう呼ぶ。しかし許されるのは8マスぐらいまでで、それ以上の深い穴は、単に〝無謀〟と言われる。

■テトリス　このゲームの名称であると同時に、4ラインを一気に消した瞬間のことも〝テトリス〟と呼ぶ。高得点&一気に4段を減らすチャンスだが、一歩間違えると墓穴につながり、破滅と表裏一体の技でもある。

■トリプル待ち　次のブロックを待つ穴で、対応できるブロックの数が3種類あり、どれがきてもOKといったような場合を指す。別名〝三つ股〟とも言う。

■発掘　積み上げられたブロックの底のほうに残された穴を埋めるために、上からどんどんラインを消していって、穴を表面に露出させるテクニック。もちろんこんなことになる前に、穴は残さないでおくのが一番であるが。

■フタをする　教訓7のように、ラインを作るためにわざと棒を寝かせて置くこと。また、T型ブロック、L型ブロック、逆L型ブロックを出現形態のまま下に置いて平地を作ることも、同様に〝フタをする〟と呼ぶ。

「子供の本だから買いにくい」…………いえいえ そんなことはありません

ファミコン情報誌を斬る!



ファミコンの普及に比例して、数多くのファミコン雑誌が生まれている。もちろん子供向けのものがほとんどではあるが、その市場はどうなっているのだろうか？　そしてまた、各誌はどんな個性をもっているのだろうか。

ファミコン誌は情報の宝庫だ

テレビゲーム下火といわれている中、ファミコン雑誌は、隔週誌だけでも4冊、部数にして計250万部も出ている。当然隔週と月刊では、情報量に違いが現れるのだが、そこを各誌ともオリジナル色でカバーしている訳だ。しかし、大人の目から見てみると、どの本もさほど変わりがないように思える。そこで、本誌では、隔週4誌を徹底比較してみることにした。

隔週4誌とは、徳間書店から毎週第1、第3金曜日に発売されている「ファミリーコンピュータマガジン」通称ファミマガをはじめ、アスキーから隔週金曜日に発売されている「ファミコン通信」、角川書店から第2、第4金曜日に発売されている「マルカツファミコン」、J−CC出版局から、第1、第3金曜日に発売されている「ファミコン必勝本」のことで、4大雑誌とも呼ばれている。各誌とも、発売が金曜日に集中しているのは、何か訳でもあるのだろうか？

初めてファミコン雑誌を手にする者にとっては、たぶんその4冊のどれがどんな内容かを区別することもできないだろう。会社帰りのお父さんが、子供に頼まれて買って帰ろうとしても、一瞥しただけでは、どの雑誌が子供が欲しがっていたものかなんて、わからないに違いない。新作ソフトが発売されれば、どの雑誌も一斉に特集を組む。表紙に大きな「ファミコン」の文字、目玉記事は各誌同じ新作ファミコン情報、これでは区別のつかないお父さんを責めるわけにはいかないだろう。

しかし、ファミコンに精通している者たちは、当然雑誌を見る目が違ってくる。多種多様に出版されているファミコン雑誌の中から、どれを選ぶか、独自の主張が存在している。

この業界も御多分に洩れず激烈な競争がある。生き残るためには、各誌とも、独自の個性を持たなくてはならない。

〝ファミコン情報誌を斬る!〟と題してそれぞれの雑誌の特徴をふまえ、子供に負けないシビアな分析を展開することにしよう。

4大ファミコン誌徹底探求

ファミコン誌のNHK
ファミリーコンピュータマガジン



●創刊1985.8　AB判　116頁
●120万部
●定価390円　徳間書店
●どんなゲームでも、必ず見開きで詳しく紹介する。

ファミコン雑誌の先駆け的存在ともいえる「ファミリーコンピュータマガジン」は、現在最も売れ行きの良い雑誌。ファミコン好きの少年ならば一度は読むといわれ、新聞や、カタログ的な内容は、創刊当時から不変のものだ。攻略記事と、裏技、新作ゲーム紹介の、3つのコーナーを柱として、シンプル・イズ・ベストの姿勢を崩していないのは、まさしく立派。これぞ元祖の風格といったところだろう。なんといっても発行部数120万部は、他の雑誌を圧倒している。

　この雑誌では、一般的に裏技と呼ばれているものを〝ウル技〟という独特の名称で紹介しており、オリジナル色を強調している。

　編集方針としては、どんなつまらないゲーム（子供達の間では〝クソゲー〟と呼ばれている）にも必ずページをさき、紹介するという、ゲーム業界の新聞を目指しているそうだ。

　業界内でも、その情報伝達力は評価が高く、他誌より何週も早く特報が載ることなど、ザラである。特に、つながりの深いメーカーのソフトなら、ファミマガだけしか記事にならないこともあるほど。

　つまり、ファミマガを1冊読めば、新作ゲームに関する情報を、他誌よりも詳しく知ることができるのだ。ただし、他誌のようにファミコン以外の機種、PCエンジンやメガドライブなどの情報がほとんど載っていないので、いろいろなゲームを見たいという人には向かないだろう。

　現在のファミマガは、従来の〝ウル技〟のコーナーや、Q&Aのコーナーのほか、来年2月11日に発売される「ドラゴンクエストⅣ」の紹介に力を入れており、発行部数を伸ばしている。また、脇を固める、来年発売予定の人気RPG「ファイナルファンタジーⅢ」や「女神転生Ⅱ」などの紹介記事も、やはり頭一つ他誌よりも抜きんでているといっていいだろう。

　兄弟誌の「PCエンジンFAN」「メガドライブFAN」共に好調のようで、今度はゲームボーイの雑誌までだすとか。癖のない、ともすれば無個性といわれそうでありながら、全ソフト平等な紹介を続けるファミマガの独走は、まだまだ当分続くのではないかと思われる。

ファミコン誌のテレビ朝日
(勝)ファミコン



●創刊1986.4.25　AB判　108頁
●40万部
●定価290円　角川書店
●ミーハー路線をいち早く取り入れており、アイドルを使った特集が多い。

マルカツファミコンは、4誌の中では最も軽いノリの本だ。いち早くアイドルを取り入れ、ドラクエ探偵団など、ミーハー要素を多分に含むコーナーが揃っている。これは、兄弟誌「コンプティーク」と同一の路線で、良くも悪くも〝角川的〟といえよう。しかし、その分、裏技や攻略の記事が他誌の後塵を拝することが多く、特に裏技などは、本に載らないときさえある。ファミコン誌である以上、もう少しゲーム攻略に力を入れてもらいたい気もする。

　最近では、本誌で連載中のコミック「マダラ」に力を入れており、コナミから、ゲームとしても発売される。「マダラ」は、ゲームコミックとして、〝RPG〟風にキャラクター設定などを数値によって表している。ゲームブックとは一味違った新型のゲームコミックが、RPGに飢えているファミコンユーザー達を魅了したといえる。総合的にはいま一つバランスが良くないため、好みがはっきり分かれる。善し悪しは読んでから決めて頂きたい。

ファミコン誌のFM

ファミコン必勝本



●創刊1986.3.8　AB判　132頁
●50万部
●定価250円　JICC出版局
●オールカラーで低価格。小説やコラムが多く、読み物としての完成度が高い。ややマニア向け。

4大ファミコン誌の中で、唯一オールカラー、値段も一番安い本、それがファミコン必勝本だ。

他誌とは違って、ゲームの小説化や、コミック化に力を入れており、「読む」ファミコン誌として業界に新風を送り込んだ。その他の部分では、コラムなどが多々あり、「宝島」のような雰囲気をかもしだしている。ゲーム紹介でも、マニアックなゲームを数多く取り扱っており、やや高年齢層をターゲットにしているのか、マイナー路線をひた走っている感じだ。反面、低年齢層や、ファミコンをやり始めたばかりの初心者には、とっかかりが掴めなくなるおそれもある。

攻略記事のほうも、「ドラクエ」や「ファイナルファンタジー」などの人気ゲーム攻略は、おおがかりな特集を何回も組んで紹介する他誌を尻目に、それほど高くないウエートでの紹介にとどめており、なかなかマニア向けの雑誌作りをしているといえる。

ファミコン界のフジテレビ

ファミコン通信



●創刊1986.6.6　AB判　116頁
●40万部
●定価290円　アスキー
●個性的なコーナーが多数がある。他の機種のフォローもしてあり、総合誌的色合いが強い。

ファミコン通信は、4誌の中で、最もとっつきやすい本だ。ソフトウエアインプレッションや、ソフトレビュー、アメリカのTVゲームの情報コーナーなど、独特の各コーナーに、人気が集まっている。ファミコン雑誌でありながら、セガのゲームを紹介し始めたのもここが最初。そして、吉田戦車や片山まさゆきといった有名マンガ家に、ファミコンマンガを連載させ、ファミコンをよりメジャーな方向に持っていった功績は大きい。その他、桜玉吉など、おかかえのイラストレーターによるマンガ連載も人気を呼んでいる。

また、記名原稿による編集部員のキャラクター化も、このファミコン通信がいち早く始めたもの。キャラクター個人の人気で記事を読ませようとする狙いは見事に成功し、その後続々と各誌に浸透していった。

ゲームの紹介以外でも〝外にゲームを持っていき、読者と対戦する〟コーナーや、〝ゲームメーカーに就職する方法〟など、企画もののページも、あきらかに他誌に比べすぐれている。

ゲーム＋αを、ここまで追求している雑誌はないだろう。編集部の遊び心が読んでいる側まで響いてくるようだ。

ファミコン以外の機種も、PCエンジンからメガドライブ、ゲームボーイまで幅広く特集しており、付録も割とよく付く。何から何までいたれりつくせりの本ではあるが、ことゲーム攻略になると、あまりにページが少なく、そのため突っ込んだ攻略はしていない。

むしろ、紹介という表現のほうがピッタリくるのではないだろうか。

とにかく、全体的に、広く浅くといった感じの本なので、ビギナーには向いているかもしれない。年齢層もだいぶ高めなので、この本とファミマガをおさえておけば、大抵のことは熟知できる。値段の高いのも、内容を読めば納得できる。

表紙について

ここに挙げた4誌は、どれも表紙が個性的なものばかりである。

ファミマガは、やや派手と思えるほどの色を使って、一目でそれとわかる表紙。ファミ通は、某有名イラストレーターが、毎回毎回力を込めて描いている。特に、ファミ通は、非常にアーティスティックで、毎号同じ動物が色々な扮装をしているため、すっかり雑誌の顔になってしまった観がある。マルカツは、ドラゴンを主役に、毎号趣向を変えて表紙を賑わしている。角川書店には、この他ドラゴンマガジンという本もあり、どうやらドラゴンがトレードマーク的存在だ。ファミコン必勝本は、伝陽一郎氏が、毎回X68000というパソコンを使って描いているらしく、最もコンピューターチックな表紙だ。「雑誌の顔」だけあって、各誌とも非常に凝っている。

ファミコン情報あれこれ……

ファミコン誌以外の子供向け雑誌でも、ファミコンの特集を組んでいる雑誌がたくさんある。

その代表的な例が「コロコロコミック」だろう。

子供向けのマンガを中心とした雑誌であったが、いつのまにか低年齢層のファミコン手引書になってしまった。

その他、少年ジャンプを筆頭にして、少年誌にもファミコンの特集が顔を出し始める。そうした雑誌は、連載しているマンガがゲーム化されたりしているので、この業界にも顔が広いのだろう。特にジャンプなどは「ファミコンジャンプ」というオリジナルソフトまで発売したほど。

――本日はお忙しいなか、どうもありがとうございます。各ファミコン雑誌の良い点、悪い点を一つ分かりやすく対談して下さい。

ファミ　難しいよね。まあ、ある程度大人の目から見てってことになるんだろうけど……

PC　そうかな？　同じ素材なんだから、比較するのは楽なんじゃない？

メガ　とにかく始めましょうか。

PC　まず、ファミマガからいってみよう。

ファミ　最近、やっぱりマンネリだね。

覆面対談　ファミコン雑誌いーたいほーだい

メガ　まあ、ファミマガの場合、それでいいっていう気はしますけどね。

PC　うん、新聞にマンネリっていえないもんね。ファミマガに関しては、百年たってもあれでいいと思う。まさに正攻法だね。

ファミ　まあ、ある意味で面白味がない雑誌といえるかな、個性がないというか。

メガ　でも逆にその無個性なところがファミマガの個性っていう人は多いですよね。

PC　ま、あたりはずれのない無難な雑誌っていうことかね。

メガ　次はファミ通ですね。

ファミ　良くも悪くも、ファミマガとは対照的な本だね。

PC　年齢層からして違うしね。

メガ　あの本、マンガが面白いですよね。片山まさゆきさんの「大トロ倶楽部」とか。

ファミ　俺は吉田戦車の「はまり道」の方が好きだな。

PC　ファミ通の場合、シンプル・イズ・ベストの方向ではなく、デコレーション・イズ・ベストという方針で来ている。

ファミ　確かに、コーナーで勝負！みたいなノリの本だね。各コーナーが、独立した面白さを持っている。

メガ　あれで、もう少しゲーム攻略に役だったら……（笑）

PC　それは禁句だって（笑）

ファミ　まあ、フローティングミーハー向けとでもしておきましょうか。

メガ　次はマルカツファミコンですね。

PC　う～ん、創刊当時の独自のアイドル路線のインパクトが薄れてきたかな。

ファミ　他誌が似たような企画をうったり、アイドルそのものの存在価値の低下もあるんだろうけど、やっぱり肝心のファミコン記事が弱いというのが致命傷だね。

PC　だけど、去年から今年の初めにかけてのどん底状態からはほぼ抜けだしたといえるんじゃない？

メガ　今後に期待ってとこですか。では最後の必勝本はどうでしょう？

ファミ　値段の安さは魅力なんだけどね……

PC　マイナー色が強い。一般人にはつらいものがあるんじゃない？

メガ　他の雑誌にあきたらなくなってきた人、単なるあまのじゃくにはおすすめだ。ある意味では革命的な雑誌かも（笑）

PC　こうやって見てみると、ゲーム攻略のファミマガ、企画モノのファミ通、アイドルのマルカツ、個性の必勝本ということになるのかな。それでは今後各誌がどう変化するかを占ってもらおうか。

ファミ　ファミマガはさっきいったとおり変化なし。方向転換がせまられるのは、ファミ通とマルカツ。

PC　そうかな？

ファミ　この2冊はつねに変化を要求されているからね。

メガ　必勝本は下手に動くよりも、今のスタンスを守って欲しいね、おれのマイナー指向のせいかもしれんけど（笑）

――それじゃ今日はこのへんで。ありがとうございました。



他にもあります　ファミコン誌

今まで紹介した4誌の他にも、まだまだゲームの雑誌はある。PCエンジンの専門誌、「月刊PCエンジン」「PCエンジンFAN」「マルカツPCエンジン」は、全て兄弟誌からの分裂という形になっている。マルカツPCエンジンはマルカツファミコン、PCエンジンFANはファミマガから独立。月刊PCエンジンは、ゲーム誌ではない「月刊コロコロコミック」からの流れで創刊された雑誌である。また、メガドライブ専門誌「メガドライブFAN」もやはりファミマガの兄弟誌。メガドライブでは、他に「BEEP!メガドライブ」という雑誌があるが、こちらは総合誌「BEEP」の生まれ変わり。高年齢層にも楽しめる、この手の雑誌のなかでは異色の存在だ。

ゲームセンターのゲーム専門の本もある。

「ゲーメスト」という本は、ゲームセンターのゲームの攻略記事のみの内容で、その他のゲームはいっさい記事にしない。ライバル誌がほとんどないため、固定読者がつき、高い評価を得ている。他に、総合誌の「ハイスコア」と「ゲームボーイ」がある。ゲームボーイはその名のごとく低年齢層向けの内容で、マイナー色の強い雑誌である。ハイスコアは、やや高めの年齢に読まれているが、非常にマニアックで、ビギナーをよせつけない内容は、あのファミコン必勝本の比ではない。

以上が、現在のテレビゲーム業界で定期的に発売されている雑誌である。自分の好みにあった雑誌を買うときの参考にしてほしい。

ゲーム業界のデーブ・スペクター

インドマンの

プラクティカル コンピューターゲーム リポート

実用的電気遊戯報告

CHAPTER 2



自宅で恋人選びができる

CD-ROMマッチングシステム

ついに到来!ナンパ不要の時代?!

現在全国で2万件以上あるといわれる〝恋人紹介センター〟。今、その業界を震撼させているのが、CD-ROMを使った恋人紹介システムだ。自宅に送られてきたCD-ROMに入った6000人以上のデータ（顔写真付き!!）を、好きな時に見て選ぶ…。まさにカウチ・ナンパだ!! この画期的なシステムに、ゲーム業界の色物芸人の私、インドマンが果敢に挑戦!! 果たして私に彼女はできるのか!? もし、できたらどーすんだ!? そしたら大喜びだ（笑）…。



↑今回潜入した（株）MAC21の東京本部。札幌から福岡まで窓口は７ヶ所。

（株）MAC21が導入した世界初のCD-ROM版恋人紹介システム

どーも。突然ですが、私がインドマンです。…と言っても、世間一般の方々は私のことをほとんど知らないと思いますけどね。いちおうプロゲーマーとしては『全日本ファミスタ選手権』（全国2万人が参加した野球TVゲームの大会）で3位に入賞したりしてます。まあ、一部には「子供相手に本気になった」とか「奇声を発して対戦相手をビビらすという反則ワザを使った」などと、私のことを誹謗中傷する奴らがいますけど、全部本当です。すいません…って、謝ってどーすんだ（笑）!?

さて、そんな私が、今回Gアクション編集部からの依頼を受けて潜入したのが、㈱MAG21という結婚情報サービスの会社。この会社では今年の4月から、CD-ROMシステムを導入し、会員が自宅で恋人選びができるという夢のようなシステムをスタートさせた。使用するハードはNECのゲーム機『PC-エンジン・CDロムロム』。ソフトはNECとの共同開発。とにかく世界で初めての試みとゆー話なんで私も期待に胸を膨らませ、ついでに股間も…あ、いけね。今回は真似目な仕事だったな。下ネタはやめとく。まぁ、何にしてもスゴイっつーことだ。

果たして業界もビビッているという、この『CD-ROMマッチングシステム』とはいかなるものか!? これにより、その真相に迫る!! たまには、こーゆーオイシイこともないと、やってられまへんで…（笑）。



↑私が手に持っているのが、今、話題の「CD-ROMマッチングシステム」なのだ!! こいつがあれば、ムフフ…。

まずは女性アドバイザーとの個人面談

さて、このMAC21に入会すると、まず最初に行われるのが、女性アドバイザーとのマン・ツー・マンの面接である。まあ、面接ったって、そんなに堅苦しいもんじゃない。ようするにシステムの説明をしながらこちら側の希望を聞いて、相談に乗ってくれるってワケだ。

「インドマンさんは、どんな女性がタイプでいらっしゃるんですか？」

「あ、俺はねェ。顔が森高千里で体は松坂季実子。性格は今井美紀みたいなコがいいっすね。えへへ」

「…………はは。あはは」

ってな具合である。まあ、私もやる以上はいい女を見つけたいと思って、多少ゼータクを言ってみたのだが、アドバイザーの話によると、注文の多い人はその分相手も見つかりにくいらしい。じゃあ、何でもいいです（笑）。



↑アドバイザーのおねーさんに「よろしくお願いします」。思わず腰が低くなってしまう私でした。

自分の希望を言ったら、今度は逆にこちらの個人データをCD-ROMに入れてもらう番だ。名前・インドマン。職業・ゲーマー。年収・1億円…あ、ウソはダメなのね。

こうしておけば、女性会員が私のデータを見て「まあ、ゲーマーですって!? ステキ♡」…なんちゅーこともあるワケよ。ワクワク。



↑わはは。すっかり仕事を忘れてマジに話聞いちゃってる。もう、28だしなー。そろそろ考えんとなー…（笑）。

CD-ROMには6千人分のデータが

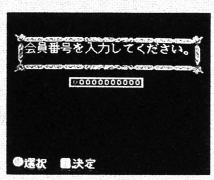
さあ、いよいよ問題のCD-ROMシステムに挑戦する。現在、このCD1枚に、約6000人分のデータが記録されており（将来的には最大2万人分のデータが入るらしい）、そのうち、女性数は約2500人!! 年4回発行なので新規入会者のデータも次々と入ってくる。その中から月間で最大10名の紹介を受けることができちゃうのである。もちろん、逆に女性の方から声がかかることもあるワケで、2年間の期間中に一体何人の…うぷぷぷ。想像しただけで鼻血が出そうじゃ。早速、やりましょーじゃないの！ うぷぷ。

さて、恋人候補の検索の方法だが、これが2種類ある。コンピューターがCDに記録されている本人のデータをもとに自動的に相手を選んでくれる「ベストマッチング」と、特定の希望項目を選んでそれを優先させる「セルフマッチング」だ。今回の場合、私のデータはまだディスクに記録さていないので、まず相手への希望を入れてみた。

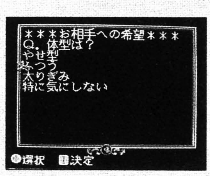
えーと、身長50m、体重2万トン…って、つまらんボケをしている場合じゃねーんだ（笑）。全ての希望データの入力が終わると最後に約30問のコンピューターからの質問。まあ、これは性格診断テストみたいなものだな。さァ、あとは相手のデータが出てくるのを待つばかり…。オッ！ 来た来たっ!!



→これがメニュー画面。紹介システム以外にも、情報がギッシリ!!



→会員番号を入れないと作動しない。よって、セキュリティも万全。



←相手への希望条件を入力。これにより自動的に選び出してくれる。



←「セルフマッチング」の選択項目。金よりも性格だよな…（大ウソ）



↑全ての条件を入力し終ると、数十項目にわたる相手のデータが、次々と出てくる。この瞬間が一番嬉しい。

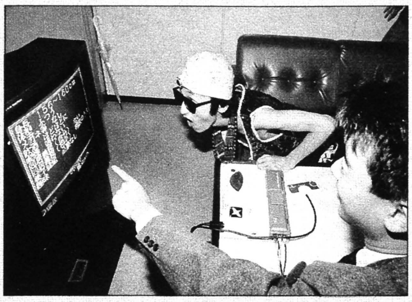
CD-ROMはこんなにスゴイけど

最近、よく耳にするようになったこのCD-ROMという媒体。要するに音楽用のCDと何ら変わりはない。音楽の代わりに様々な情報がデジタル化されて入っているだけなのだ。しかし、その容量はフロッピーディスクの500倍以上!! フロッピーのように劣化することもないので、半永久的に使用できる。もちろんゲームソフトの場合、サウンドはCDのままのリアルさだし、もう言うことナシ…かと思ったら、ひとつだけフロッピーにかなわないことがあった。それは簡単に書き込みができないってこと。ううむ。そうか。（ただ、録音可能なCDってのも開発されつつあるらしいんだけどね）

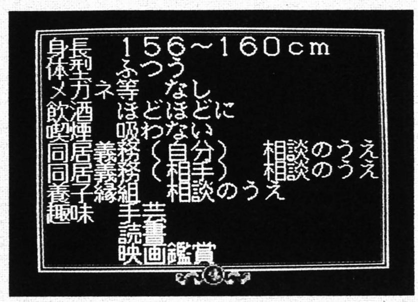
「インドマンさんに最も合った女性を紹介しましょう……」

コンピューターが選んでくれた私の相手は20人。この数字はやる人によってまちまちで、条件さえ合えば何人でも出てくるそうだ。ただ、この時点では、まだ本人の顔写真を見ることはできないので（本人の了解が必要）、データだけで選ばなくてはいけない。う〜、いっぱいいて迷ってしまう。なぬなぬ？　このコはOLで年収600万だと？　ムム!?でもタバコを吸うのかァ…。中尊寺ゆっこの漫画に出てくるような奴だと困るなー（笑）。えー、次は茨城県の24才。これはちと遠いなあ…。とゆー感じでなかなか決まらない。結局、アドバイザーさんと相談しながら最終的にひとりに絞り込んだ。A子さん。21才。家事手伝い。趣味は手芸…だって。んまー、なんて女性らしいご趣味なんでしょー。うぷぷ。また鼻血じゃ。助けてくれ。

さて、相手が決まると早速、アドバイザーさんが連絡！　A子さんがOKすれば、パスワードを教えてもらい彼女の顔写真を見ることができる。そして、ついにOKが出た!!　ジャ〜ン!!　オオッ！　ビューティフル！　ワンダフル！　この仕事やってて良かった！　もう原稿料なんていらないっ！　あ、それはやっぱウソね（笑）。でもキャワイイッ!!


↑オ〜ッ！　こいつチェック、チェック!!　とりあえず押さえといて次行こう、まだいいのがいるかもしんない（笑）


↑相手の了解さえあれば、会員番号とパスワードを入力して「プロフィールレビュー」にて顔写真も見れる!!



↑モニターに表示されたデータの一部。はっきり言って文字情報だけで選ぶのはツライが、細かく見ていくのだ。

そして、お互いのOKが出れば、ご対面〜っ

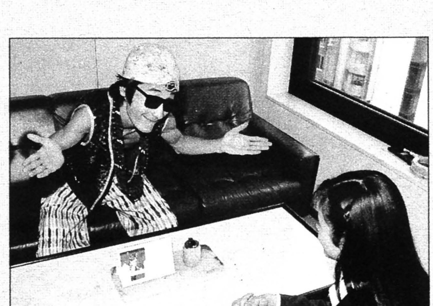
ちゅーことで、一週間後にメデタクMAC21のオフィスで初デート!!　いや〜、はずかしながら、私、キンチョ〜しまくっちゃいましたですよ。何しろ、カッコがカッコでしょ？　私のバヤイ…（笑）。人柄でカバーするしかないワケですよ。もう必死!!　んで、何とか一回目のデートはいいムードの中で終了。このあと私たちがどーなったかは、あえて書きません。うぷぷ。さあ、皆さん。思う存分くやしがって下さい（笑）。

さて、このMAC21『アクティブ・ライフ・ネットワーク／CD-ROMマッチングシステム』。基本的には20歳以上で、定職を持っている人なら誰でも入会は可能である。38万6千円（入会金、審査料、システム利用料、年会費、ハード料、CD代）を払えば、数日後にはCD-ROMシステムが届くはずだ。果たしてこの料金が高いか安いかは、本人の考え方次第。私は取材費だから安かったです（笑）。そんなこたーどうでもいいか。

ちなみに、会員だけの特典としてMAC21が主催するパーティー、ツアー、セミナーへの参加もできるし（そこで、意気投合してカップルが生まれるなんてこともよくあるそうだ）、さらに何とごていねいなことに結婚式の企画から、司会者・タレントの派遣（わはは。すごい！）に至るまでサービスも万全!!　まあ、CD-ROMシステムのインパクトにはかなわないものの、イロイロといーことがありそうだ。んじゃ、私はデートがあるんでこのへんで…。うぷぷぷ〜っ!!



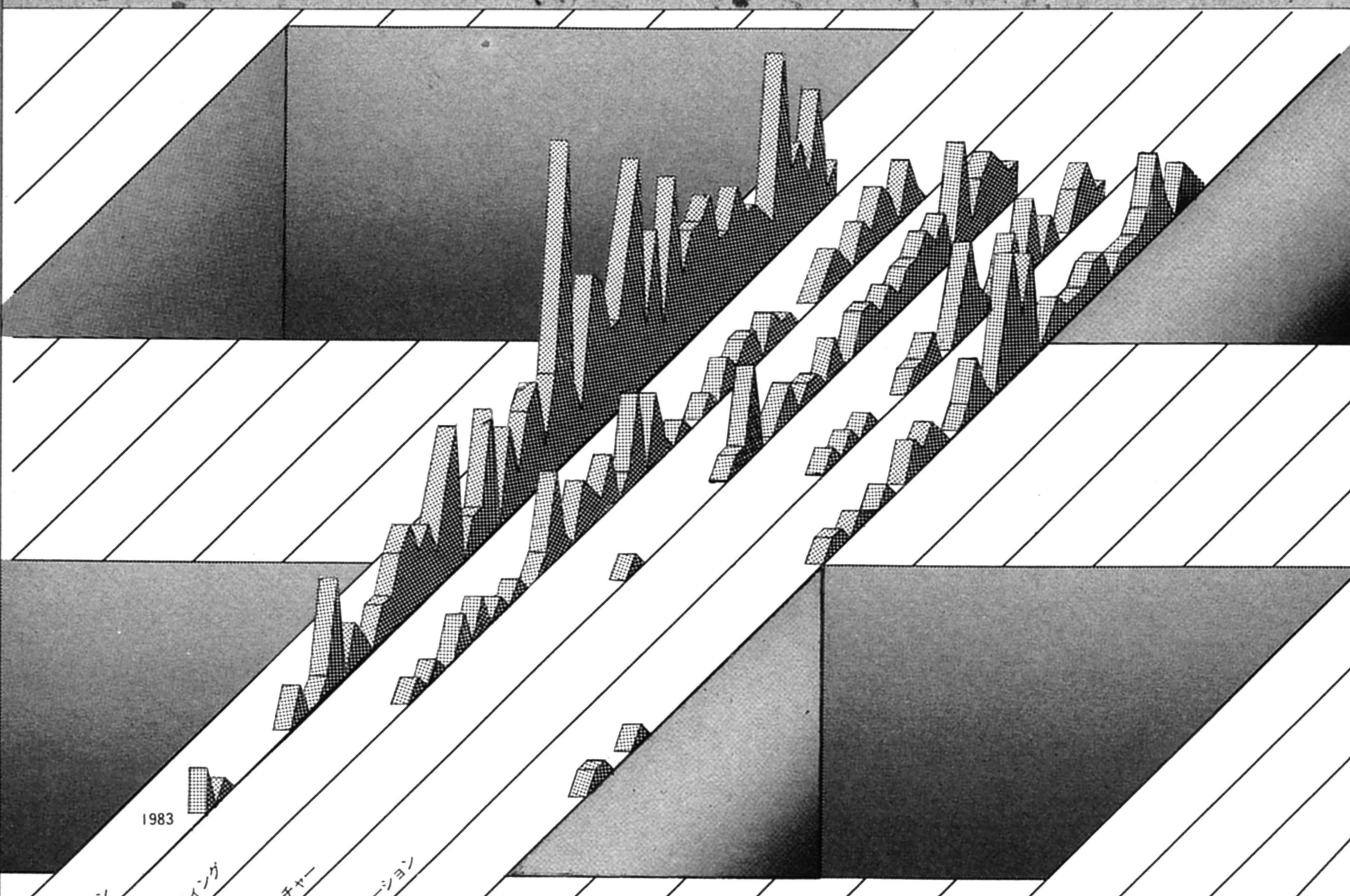
↑感動の出会い！　うぷぷ……思わず前かがみ（笑）。彼女の後ろ姿しか見せられないのが残念!!


↑僕はさ〜、将来は実業家になりたいと思ってんだよね〜。…取り乱してワケのわからんことを言っとる（笑）

ファミコンデータ アトランダム

数字でわかる,意外な事実

ファミコンが影響した社会事象、ファミコンに影響した社会事象を検証する



●全ファミコンソフトの月別発表作品数

子供の目は本当に悪くなったか?

1983年、それはコンピューターの歴史にとって、記念すべき年だ。当時、パーツナルコンピューターといえば、ホビー用としてNECの「PC－8801MKⅡ」、富士通の「FM7」などが、「なんでも出来る魔法の箱」的な触れ込みで発売されていたが、実用にはいま一歩というのが偽らざる状況だった。

そして同年7月15日、この状況下に玩具メーカーの任天堂は「ファミリーコンピュータ」を発売。万能を売りものにしていた「パソコン」に対し、あえて用途をゲームのみに絞ったこの商品は、消費者のウォンツを完璧につかみ爆発的に売れた。

ファミコンの略称で子供たちに浸透したこの玩具は、ソフトの充実とともに売れ続け今日に至っている。

しかし、その魅力ゆえにファミコンを問題視する声も出た。「子供の睡眠時間が極端に減った」「成績が落ちた」『視力が低下した』子供たちの親や教師は大騒ぎだった。

さすがに、発売以来6年経った今日、成績や睡眠時間の問題は、〝本人の意識〟とばかり取り沙汰されなくなったが、視力の低下の方はどうだろう? 果して子供たちに、画面を凝視し続けることによる障害は現われているのだろうか。それとも……

●ジャンル別 発表作品本数の変化

	ソフト全体数	アクション	シューティング	RPG	アドベンチャー	シミュレーション	スポーツ	パズル	テーブル	教育	ノンジャンル
83.7〜84.6	16	4	0	0	0	0	3	0	3	2	4
84.7〜85.6	34	20	7	0	0	0	2	3	1	0	1
85.7〜86.6	81	44	17	3	1	0	5	3	2	3	3
86.7〜87.6	153	72	13	11	11	3	12	9	5	8	9
87.7〜88.6	183	75	12	26	15	14	18	2	7	0	14
88.7〜89.6	190	51	15	18	29	18	29	3	12	0	15
TOTAL(本)	657	266	64	58	56	35	69	20	30	13	46
増加率(倍)	41.1	66.5	9.1	19.3	56.0	11.7	23.0	6.7	10.0	6.5	11.5

●主なホビーコンピューターの発売年表

1979	1980	1981	1982	1983	1984	1985	1986	1987	1988	1989
PC8001		PC8801 PC6001		PC8001 MK II PC6001 MK II	PC8801 MK PC6601	PC8801 MK II SR PC8801 MK II TR PC8801FR PC8801MR	PC8801MH PC8801FH	PC8801MA PC8801FA PC88VA	PC8801FE PC8801MA2 PC88VA2 PC88VA3	PC8801mc PC8801FE2
		FM8	FM7		FM77 FMnew7	FM77L4 FM77L2 FM77AV	FM77AV20	FM77AV40EX FM77AV20EX	FMAV40SX	FM TOWNS
			X1	X1C X1D	X1 CsCK X1turbo	X1F X1turbo II		X68000	X68000 ACE	X68000 EXPERT X68000 PRO

ジャンルで区切ってみると…………

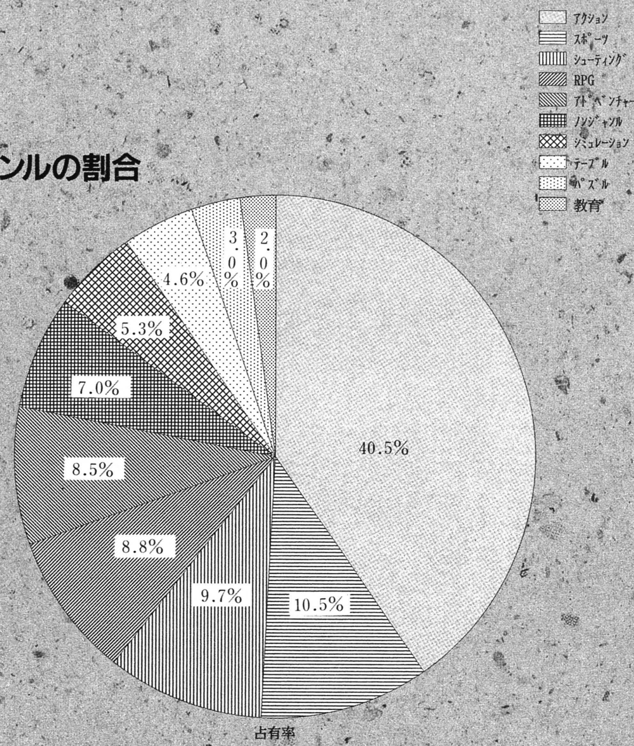
ファミコンの販売台数は10月末現在で実に1422万台、およそ3世帯に1台という驚異的な普及率だ。安価なことがその最大の要因だが、コンピューターとしての性能も、汎用性はないもののグラフィックや処理速度はパソコンを上回る能力を持っている。コンピューターメーカーは、その驚異的な販売台数と性能に脅威を感じた。上の年表を見て欲しい。ファミコン発売から2年、1985年には各社競ってホビーコンピューター（ゲーム用ソフトが多い、低価格コンピューター）のモデルチェンジを図っている。ファミコンの鮮明なグラフィックと処理速度に対抗するため、より性能の高い機種の開発に力を注いだのである。またホビーコンピューターに限界を感じた一部のユーザーは、より性能の高いビジネスコンピューターに流れ、需要の増えたビジネスコンピューターは価格を下げ始めた。高性能機種の値段が下がり、安価な機種も性能が向上。両者の格差は大きく縮まり、現在の誰でも扱えるコンピューターの普及につながった。ある意味では、ファミコンがコンピューターの進化を促したともいえる。

ファミコンの戦略は、ハードを安くしてソフトで稼ぐというものだ。その性質上、ソフトの充実には目を見張るものがあり、年間発売タイトル数は6年間で16倍にもなっている。

●若年者の年次別·目の症病

		近視	弱視	遠視	計(%)
56年	小学生	9.97	6.16	2.92	19.05
	中学生	10.66	12.47	13.74	36.87
	高校生	12.00	16.13	27.14	55.27
57年	小学生	9.08	6.09	3.07	18.23
	中学生	10.69	12.18	13.57	36.39
	高校生	11.45	15.81	26.23	53.49
58年	小学生	8.94	6.19	3.03	18.17
	中学生	10.07	12.06	13.36	35.49
	高校生	11.35	15.43	25.39	52.17
59年	小学生	9.23	6.36	3.39	18.98
	中学生	11.43	12.33	12.95	36.71
	高校生	11.85	15.41	24.66	51.93
60年	小学生	8.71	6.44	3.57	18.72
	中学生	10.17	12.64	13.77	36.58
	高校生	11.13	15.37	25.06	51.56
61年	小学生	8.66	6.44	3.57	18.72
	中学生	9.85	12.69	14.70	37.24
	高校生	10.41	15.53	27.04	52.98
62年	小学生	8.67	6.88	3.99	19.54
	中学生	10.15	13.08	15.20	38.42
	高校生	10.45	15.67	27.30	53.42
63年	小学生	8.34	7.12	4.13	19.59
	中学生	10.17	13.37	15.85	39.39
	高校生	10.49	15.84	28.22	54.54

●各ジャンルの割合



●人気ソフトの続編発売数

	作品数
1983年	1本
1984年	1本
1985年	4本
1986年	7本
1987年	20本
1988年	23本
合計	56本

●ジャンル別 平均ソフト価格

ジャンル名	平均価格(円)
アクション	4706.975
シューティング	4666.250
RPG	5132.413
アドベンチャー	4921.071
シミュレーション	6095.428
スポーツ	4717.030
パズル	3983.157
テーブル	4558.620
教育	4383.077
ノンジャンル	5391.739
全体平均	4855.275

その内容は上記のように10種類に分類できる。このジャンル別の推移は、当時の社会事象と連動していることが多く興味深い。例えば1986年後半から1988年前半までの間に、スポーツのソフトが前年に比べて飛躍的に伸びている。これは野球のゲームが急増（「ファミリースタジアム」'86年12月、「究極ハリキリスタジアム」'88年6月、など）した結果である。実はこの前年（1985年）は、阪神タイガースが劇的優勝を遂げ、日本中の野球熱が一気に高まった年だったのだ。

昨今のソフト発売状況を見ると、続編物、いわゆるパートⅡやⅢが多いことに気づく。映画などにも見られるこの状況は、客の「前作が面白かったからこれも同じように面白いだろう」という期待を利用するものだが、裏を返せばそれだけ売れない、出せば売れる時代は終わった、ということだろう。

さて、最後に肝心の「ファミコンと視力の関係」である。左端の表を見て頂けばわかるが、意外にもこの8年間、目の悪い子供はほとんど増えていない。実はファミコンは子供たちの目にさして影響を与えていなかったのだ。テレビモニターの、目に与える影響が少ないのか、子供たちの目が長時間モニターを見ることに順応したのだろうか？　どちらにしても、本格的なコンピューター時代はもう始まろうとしている。コンピューターへの道案内人・ファミコンの役割は、すでに無視できない大きなものになっているようだ。

レコードの黒は高級感を出すため。やっぱりROMも同様なのだろうか!?

●人気ソフトベスト10

20代のサラリーマン80人に、これまで自分のやったファミコンソフトの中で、一番おもしろかったものを聞いてみました。

1ドラゴンクエストIII 21人

2ファミリースタジアム……18人
3テトリス……11人
4ドラゴンクエストII……9人
5スーパーマリオブラザーズ……6人
6ファミリースタジアム'87……5人
7ゴルフUSコース……2人
7ファイナルファンタジーII……2人
7燃えろ!! プロ野球……2人
7MOTHER……2人
次点スターラスター……1人

●最も多くのソフトを出しているメーカーは!?

第1位 任天堂……66本

第2位 ナムコ……60本
第3位 コナミ……51本
第4位 バンダイ……39本
第5位 ジャレコ……35本

●ROMカートリッジに多い色は!?

黒……36.5%

青……9.5%　緑……6.5%
黄……6.5%　その他……41.0%

関東地方の中学・高校の先生63人へのアンケート結果

●あなたはファミコンを持っていますか?

持っている……27.0%
持っていない……73.0%

●ファミコンの話を生徒としたことがありますか?

ある……51.6%
ない……48.4%

●生徒がファミコンで遊ぶことをどう思いますか?

しかたがない……49.2%
いいことだ……15.9%
なげかわしい……9.5%
ゆるせない……1.6%
その他……23.8%



適齢期。男性は女性より55万人多い。

※厚生省調べ

さて、どうしよう——

この数字、結婚を考える男性にとっては、かなりシビア。女性には、いかにも好条件のようですが、「こんなときこそ、しっかり相手を選ばなくちゃ」なんていう人も多いはず。それはそれで、やっぱりシビア。これからは、男性・女性どちらにとってももっと積極的に出会いを求めなければいけない時代になりそうです。マック21の〈A.L.N.〉システムは、そんな時代のため誕生した新しいCD-ROMマッチングシステムです。その最大の特長は、一方的に紹介するのではなく、ご自宅で、自由に、相手を選んでいただけることです。お好みの条件を〈A.L.N.〉にインプットするだけで、その条件に合う相手の情報をテレビ画面に呼び出すことができます。しかも、ゲームより簡単なキー操作だけ。特別な知識は一切必要ありません。自由に条件を設定することができるので、たとえば結婚に対する考え方、相手に対する希望が変わったときにも、すぐに新しい条件で相手をさがせてしまうのです。これからの時代の、新しい出逢いのカタチ、マック21。もう、シビアな数字も気になりません。

お電話でのお問い合せも、お気軽に。

☎03-546-0555

マック21はシングルズのステイタスです。

MAC 21

〒104 東京都中央区銀座6丁目14番5号銀座TSサンケイビル8F

無料・結婚カウンセリング実施中　営業時間/9:00~19:00(年中無休) ●札幌☎011(222)5740 ●仙台☎022(262)0030 ●名古屋☎052(332)5710 ●大阪☎06(535)1030 ●広島☎082(264)1690 ●福岡☎092(481)5110

資料請求券
アクション
2.18





『ゲームの現状』

クリエイターズ エッセイ

いとうせいこう

撮影／福田衛陽

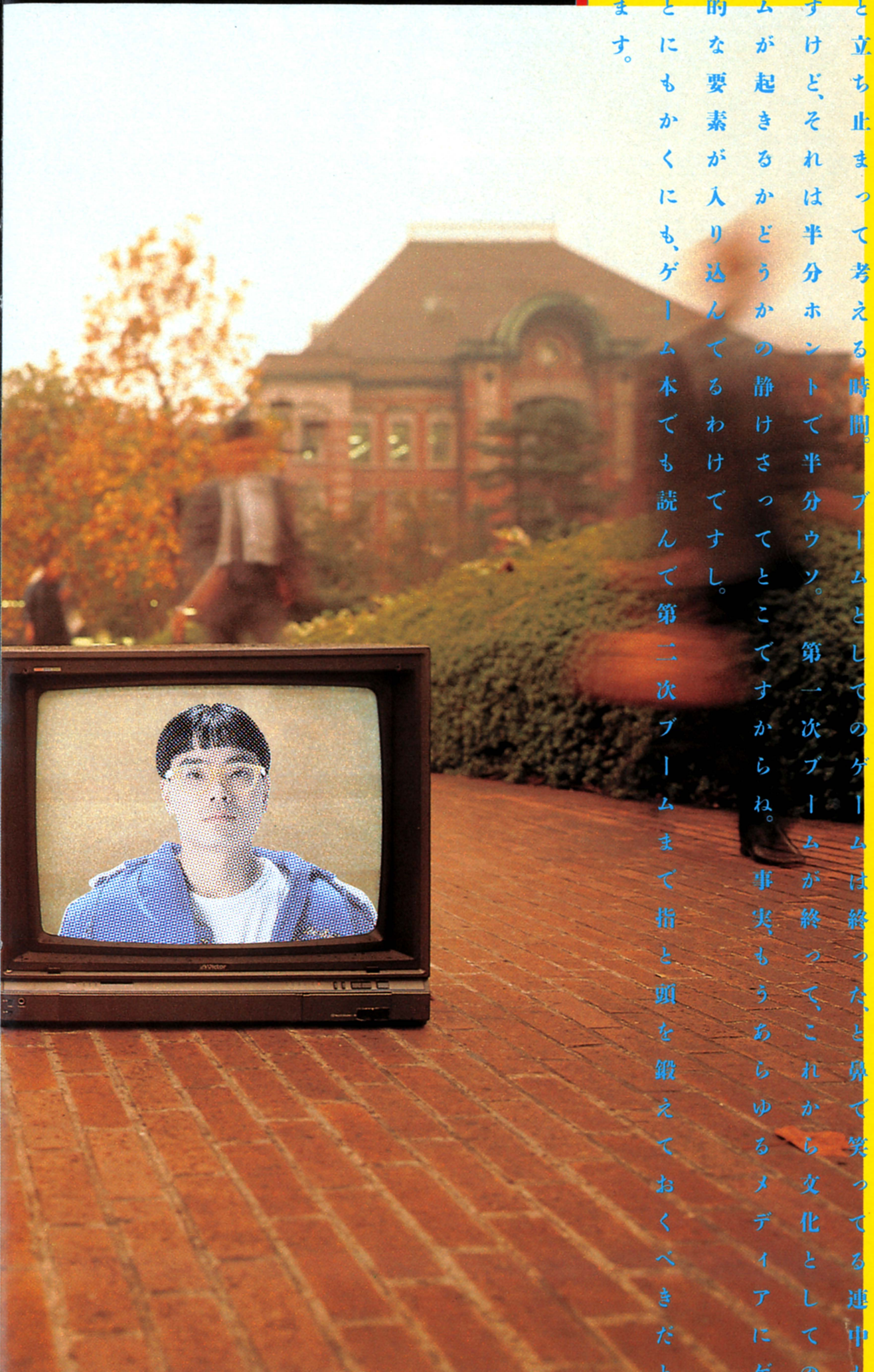
どうもどうも、ハロー。いとうです。

ゲームは近頃どうなっているのか、が私に与えられたテーマなんですが、そんな大それたことを語る資格なんぞ金輪際ない。ただ、ゲームが好きというだけですからね。まあ、その立場で、私自身の現在のゲーム状況を御紹介させていただきます。

今、私がとりあえず監修で『ゲーマーズ・ハンドブック』という本の製作が進行してるんですよ。素人も玄人も読めるゲーム本を作ろうってことなんですけどね、これがなかなか面白い。何が面白いかというと、素人と玄人の判定みたいなことなんですね。つまり、ゲームに関わって金を稼いでなくても、ほとんどプロみたいな意識の人がいますよね。逆に明らかにゲームを仕事にしていながら、ゲームで遊ぶことをしない人も多いわけです。

最近、どんな分野でもプロとアマの差がないといわれますけど、ゲームの世界ほどそれが激しいところはないんです、きっと。要するにプロ、アマの区別をしないうちにワーッと盛





り上がっちゃったわけなんです。　団子状態のまんま産業として確立しちゃった。　普通産業というものは、誰がプロとして儲けるかがキチンとわかりますけど、ゲームの世界はその点すごくあいまいですよね。　つまり、これ以降の産業のあり方をよく示す例なんです。

あ、なんだか話がゲーム自体からそれちゃいましたね。　でも、今はそういう風にゲームの世界を検証する時間なんだと思いますよ。　とりあえず、熱狂もさめたあたりですから、ちょいと立ち止まって考える時間。　ブームとしてのゲームは終った、と鼻で笑ってる連中もいますけど、それは半分ホントで半分ウソ。第一次ブームが終って、これから文化としてのブームが起きるかどうかの静けさってとこですからね。事実、もうあらゆるメディアにゲーム的な要素が入り込んでるわけですし。

とにもかくにも、ゲーム本でも読んで第二次ブームまで指と頭を鍛えておくべきだと思います。

CREATOR'S ESSEY

Seikou Itou





INFORMATION

いとうせいこう監修によるTVゲームの大全集『GAMER HANDBOOK』（ネスコ出版・¥1600）発売中。
TVゲームを極めたプロゲーマーと呼ばれる人達のインタビューや人気ソフトの攻略法紹介、コンピューター音痴のためのゲーム用語辞典、アマチュアゲーマーの個人的楽しみ方など、初心者からかなりの腕の通まで、TVゲームをするすべての人が楽しめ、参考になる本です。

僕がGAMEをしない理由（わけ）

文★宝泉薫

「あなたは何故、ゲームをしないのですか？」

と、いざ改まってきかれると、困ってしまいます。別に、毛嫌いしているわけではなく、人が夢中になってやっているのを見れば、きっと面白いんだろうなぁとも思うし、実際、中高生の頃にはゲームセンターで〝ブロック崩し〟や〝風船割り〟に興じた経験もあるのですから。ただ、最近のいわゆるファミコンというものについては、それほど興味を感じないというだけなのです。

したがって「何故、ゲームをしないのか？」という質問に対しては正直なところ「興味がないから」と答えるしかないのですが、それでもよく考えてみると、僕ならではの理由もいくつかあるような気がします。それはおよそ、次の3点です。

●機械に弱い。

●どうも健康に悪いような気がする（それでなくてもデスクワークの毎日なのに、ますます運動不足になりそう）。

●わりとのめりこみやすい性格なので、熱中しすぎて、他のことに手がつかなくなるのがこわい。

…とはいえ、ゲームを好きな方というのは、少々機械に弱かろうと、健康を気にしつつもジャンジャン徹夜をして、仕事もそっちのけでのめりこんでいらっしゃるんでしょうけどね!?

というわけで、いきなり自己紹介もせずに話を始めてしまいましたが、僕は芸能雑誌などに拙い文章を書いて生計を立てている、フリーの文筆家です。すでに述べたように、ゲームそのものにはあまり興味はないのですが、ゲームによって象徴される時代性（現代をこれ以上、象徴しているメディアは他にないでしょう）や、芸能界とゲームの関係性（じつは密接な関係があるのです）といったことには関心があります。そこで、今回は、そういったことについての意見を述べさせていただきたいと思います。

なお、これはあくまで、門外漢の私見ですので、多少気にいらないことがあっても、あまり目くじらをお立てにならないよう、前もってお願いしておきます。

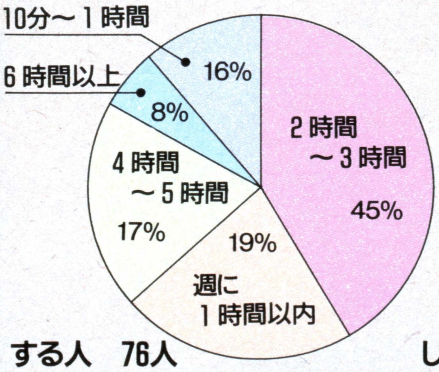
アイドルもゲームも夢をシミュレーション化する存在

それではまず、芸能界とゲームの関係性、ということから話を進めていきましょう。

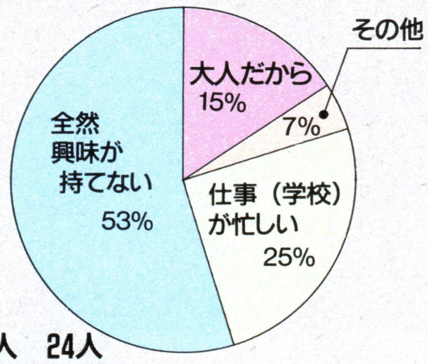
さきほど僕は、この両者には密接な関係があると言いました。じつはここ数年、アイドルをキャラクターとしたゲームソフトが、激増しているのです。

たとえば、光GENJIのメンバーと一緒にローラースケートを盗んだ犯人を捜す『光GENJI・ローラーパニック』、中山美穂とデートを楽しむ『中山美穂のトキメキハイスクール』、明石家さんま扮する探偵となって殺人事件を解決する『さんまの名探偵』、…中にはデーモン小暮となって神の捕虜となった悪魔を救出する『聖飢魔II』などという、教育上いささかよろしくないものもあったりします（知らない方のために説明しておきますが、デーモン率いるロックバンド〝聖飢魔II〟は、悪魔教なる宗教を広めるために音楽活動をしており、メンバーは全員、悪魔ということになっているのです）。それら、アイドルをキャラクターとしたゲームの中には、純粋にゲームとして楽しめるものもあれば、出来が今一つで、そのアイドルのファンくらいにしか楽

（84ページに続く）



する人　76人
：1日何時間位しますか？



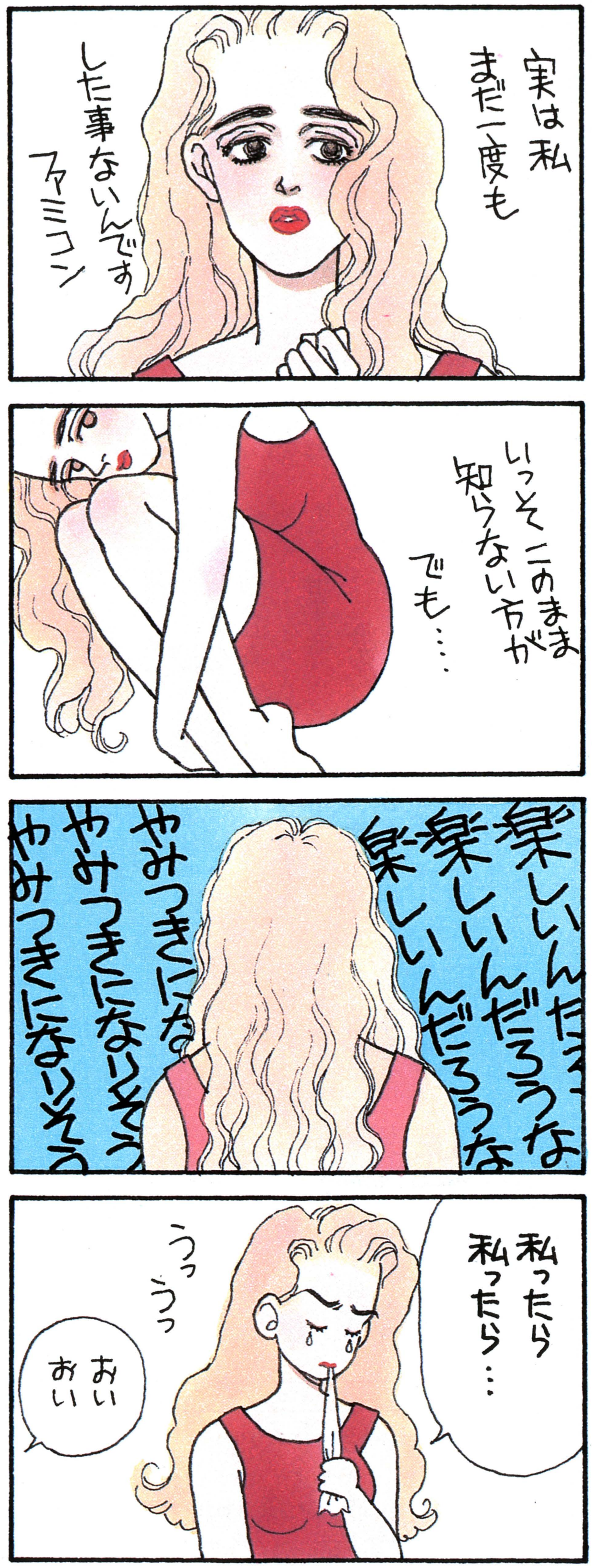
しない人　24人
:なぜしないのか？

100人に聞きました。

Q.あなたはゲームをしますか？
または、したことがありますか？

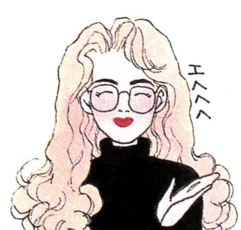
する／しない

ファミ子ちゃん



評論家先生

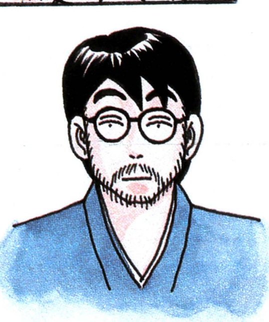




小林冬美

やった事ないんです。ファミコン。一度も。なんとなく、タイミングがなかったっていうか…始めたらね、やみつきになるタイプなんです。わかってるんです。止まらなくなっちゃうんです。絶対。

である日突然、パタッとやめる。そういう感じですね。きっと。私って。わりと何でもそう。凝るけどあきる。気が済んじゃうんですね。反省するんですけど、いつも。直りませんね、性格ですから。



相原コージ

ファミコンは一応持ってましたが、最初ちょっとやっただけで人にあげました。仕事にならんからです。私はファミコンより仕事を選んだのです。

休筆中に行った北海道のひなびた温泉旅館にインベーダーゲームが置いてありました。やってみたら、やはりすぐゲームオーバーになりました。その辺にも、とっととファミコンを人にあげてしまった原因が潜んでいるかもしれません。

OUT SIDE ESSEY

僕がGAMEをしない理由（わけ）

しめないものもあるそうですが、いずれにせよ、芸能界とゲームというものが歩み寄りを見せているのは事実です。まあ、流行りものといえばどんなものでもとりこんで、利用してしまう芸能界のことですから、特に驚くことではありませんが、ただここでひとつ、指摘しておきたいのは、

〝アイドルとゲームとは、もともと似ている〟

ということなのです。どちらも、いってみれば〝夢をシミュレーション化する〟ことで、人々（特に子供たち）を楽しませるものですからね。ゲームが冒険やスポーツの試合をシミュレーション化するようには具体的ではないですが、アイドルもまた、漠然とした夢をシミュレーション化する存在なのです。

たとえば、僕は子供の頃〝マリちゃんウクレレ〟というオモチャのウクレレを買ってもらって、毎日のように弾いていた記憶があります。たぶん、ちょっとしたスター気取りだったのでしょう（マリちゃんとは七〇年代に一世を風靡したアイドル、天地真理のことです）。今思えば、どうしてあんなちゃちなウクレレに喜こんだのか、はなはだ疑問ですが、あこがれのアイドルの写真がプリントされた〝マリちゃんウクレレ〟だったのが、何よりうれしかったんだと思います。だって、あれがもし、漫談師の牧伸二のウクレレだったら、なんの感激もなかったでしょうから（えっ、牧伸二って知りません？ ♪あ〜んが、あんが驚いた）。

さらに、もっとわかりやすい例を出すなら、現在十代前半から二十代前半の年齢になっている女性のほとんどはかつて、ピンクレディーの曲を夢中になって踊った経験があるはずです。ミーちゃん、ケイちゃんになったつもりで、華やかなステージを夢見て…。少女たちは、むずかしい振り付けをマスターして、本物そっくりに踊ることで〝スターになりたい〟という夢を無意識に満足させていたわけです。すなわち〝夢のシミュレーション化〟です。

それに、そもそも、アイドルが歌番組に登場する時のセットが、シミュレーションそのものではありませんか。中世のお城だったり、常夏の南の島だったり、ニューヨークの摩天楼だったり…。歌の内容やドラマの役柄、ストーリーについても同様で、ファンが期待していそうな夢がその中に盛りこまれているのです。

というように、アイドルは、ファンがさまざまな夢を無意識に体験できるという機能を備えているわけです。

ところが、最近になって、その機能にちょっとした変化が生じてきました。機能が変化したというよりは、アイドルに対するファンのスタンスが変わってきたと言うべきかもしれません。ひと言で言ってしまえば、ファンが醒めてきたのです。アイドルを偶像化してあこがれるのではなく、一種のメディアとして楽しんでしまおう、そんな考え方が主流になってきたのです。

それにともなって、アイドルの側でも戦略転換が行われました。小泉今日子は、♪恋もするにはするけど、スキャンダルならノー・サンキュー　イメージが大切よ　清く正しく美しく（『なんてったってアイドル』より）と、アイドルを自ら茶化すことで、逆に支持を集め、おニャン子クラブは「私たち、芸能界でアルバイトしてるだけなんだしィ」と、全面的に素人っぽさを出すことで、男子中高生を中心に絶大な〝親近感〟を得たのです。

また、とんねるずは、テレビやラジオを通して、業界言葉や内輪ネタを連発して、若者のカリスマとなりました。彼らはいわば〝タブー〟を犯したわけですが、それくらいしないと、現代ではヒーローになれないのかもしれません。

だいたい、あこがれというものは、未知なるものへの好奇心から始まるものなのですが、現代のように高度に情報化が進んだ世の中では、未知なるものといってもすぐに正体が知れてしまいます。それよりは、情報化社会をさか手にとって、メディアを使って遊んだりするほうが楽しい…そんな考え方が主流になるのも、不思議ではない気がします。

もちろん、今でも多くの人がアイドルにあこがれ、夢を託していることでしょう。ただ、以前に比べて、かなり意識的になっているように思うのです。業界の状況、アイドル個人の事情なども知った上で、同じ人間として醒めた目で見ている、そんな感じがします。言ってみれば〝夢を意識的にシミュレーション化している〟わけですね。

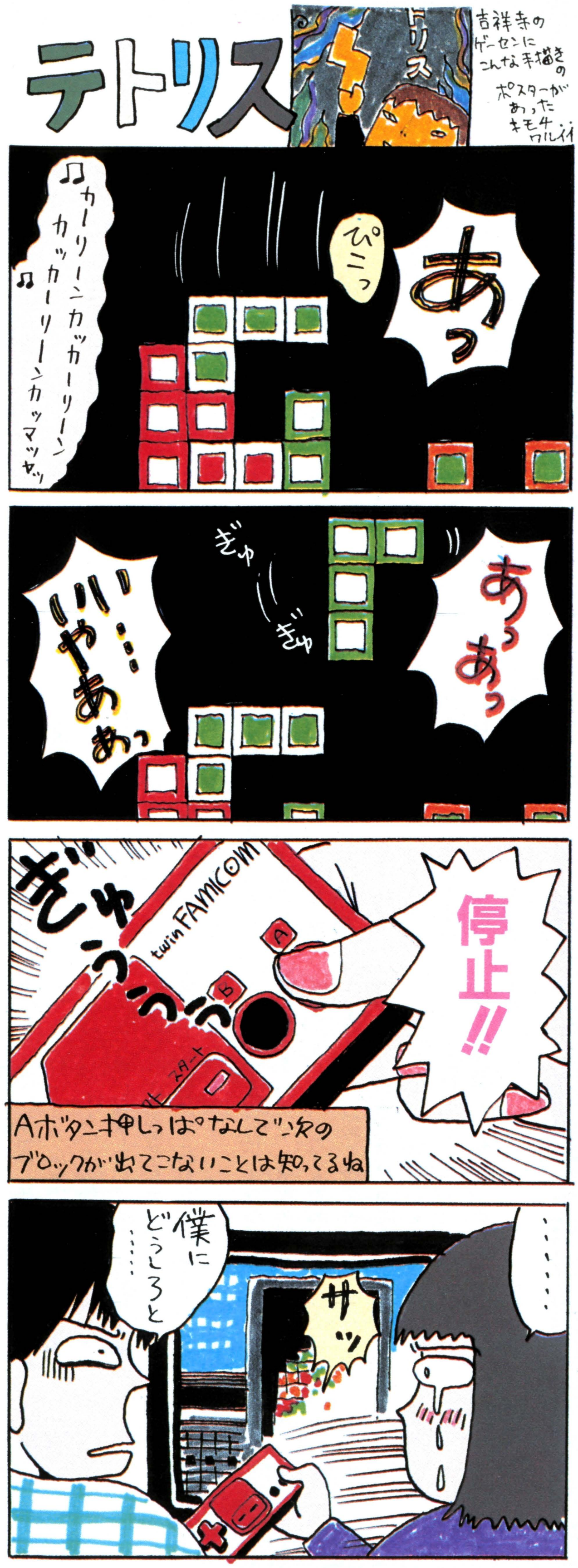
…とまあ、アイドルについての話が長くなりましたが、僕が興味深く思っているのは、ゲームもまた、同じような経過をたどってきた、ということです。といっても、ここでいう〝ゲーム〟とは、コンピューター・ゲームだけでなく、原始的なものも含んでいるので、〝遊び〟というニュアンスに近いのですが…。

では、これを野球のゲームを例にとって、説明してみましょう。

また私事で恐縮なのですが、僕は子供の頃、自分で野球盤を作ったことがあります。画板に粘土で凹凸をつけただけの情けないものでしたが、好きなプロ野球の選手になったつもりで、けっこう本気になってやりました。

（86ページへ続く）

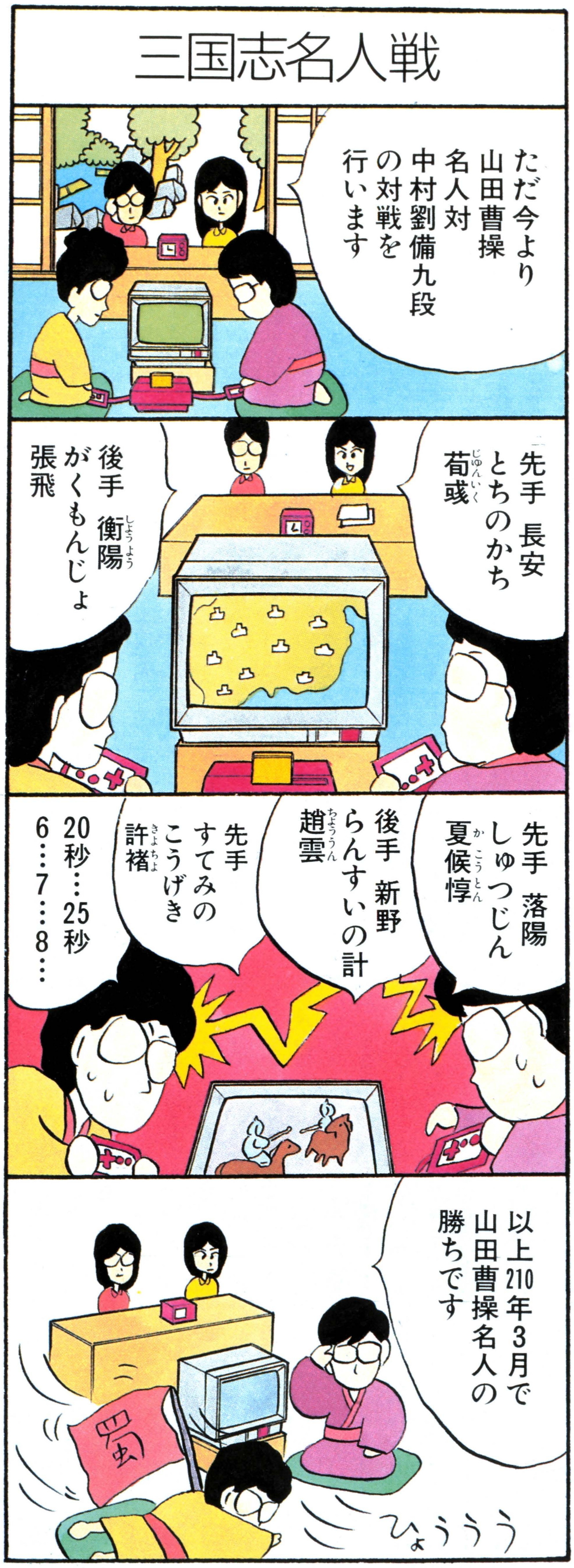
西暦	85年	86年	87年	88年	89年
マリオ時代	スーパーマリオブラザーズ		スーパーマリオブラザーズ2		スーパーマリオブラザーズ3
ドラクエ時代		ドラゴンクエスト	ドラゴンクエストII	ドラゴンクエストIII	
ゲームになった芸能人		12/10 ビートたけし 12/18 聖飢魔II	2/10 長州力 4/2 明石家さんま 6/27 所ジョージ 11/30 加藤茶 志村けん 12/1 中山美穂	6/21 立花理佐 7/22 カケフ君 12/4 小川範子	3/20 光GENJI 4/18 エスパー清田 6/23 ラサール石井 チャイルズ 10/27 酒井法子 田代まさし 12/22 TMネットワーク



耕野裕子

私は歯痛(ハイタ)で死にそーな時、ドラクエをしてしのいだ。好きになった男にテトリスをすすめてウチに居つかせた。ホホ。ファミコンとは本当に役に立つものだ。大好きだぞ。だけど人気ソフトを店頭に並んで買いに行くのは好きじゃない。予約も面倒だ。双葉社さん、原稿料いらないから、これから出るソフトをくれるってのはどうでしょうか。発売前ならもっといいなあ。メジャーなやつで。ホラ。お願いします。ドラクエⅣをください。





片山まさゆき

僕は今、ナムコの三国志に凝ってます。

アシスタントとハンデをつけて対戦し、もう2年ぐらい遊んでる。僕の選ぶベストソフトです。

シミュレーションが好きだから、ファミコンウォーズやベストプレーもかなり遊んだ。

クズのようなソフトが次々と出る中、もっと企業も時間をかけて、本当におもしろく、半年以上遊べるソフトを開発してほしい～！

グレードアップした三国志も出してよ。



僕がGAMEをしない理由(わけ)

そんな僕がある日、友だちの家へ遊びに行った時に体験した感動は、いまだに忘れられません。なんと、そこにはエポック社の野球盤があったのです。あの、消える魔球が投げられるヤツです。ボールが消えることにも驚きましたが（しかし、見送ればボールになるというのは、今思えば情けなかったよな）、それよりも、全体が本当に小さな球場という雰囲気で、スコアボードなどもついており、ちゃんとチーム名や点数が表示できる（付録として、ついていたのです）ということに感動しました。なんたってセ・パ十二球団（当時のこととて、東映や日拓などもありました…）から好きなチームを選んで、な・り・き・ってゲームができるのですから。

ところが、今や、ファミコンの野球ゲームソフトでは、チームどころか各選手にな・り・き・ってプレイできるというではありませんか。各選手のデータを思うままにインプットできるということで、まさに完璧なシミュレーションです。画板の野球盤で遊んでいた僕には、想像もつかなかった世界です。

ただ、ここまで完璧にシミュレーション化されてしまうと、かえって楽しみが限定されるようで、少々味気ないのですが、ファミコンとは本来、そういうものなのでしょう。どんなスポーツも、どんな物語も見事にシミュレーション化して、すぐれたゲームにしてしまう…。そして、ゲームをする側も、シミュレーションであることを常に意識しながらプレイする…。僕は〝ゲーム〟というもの（広い意味で使っています）も、アイドル同様、ファミコンの登場によって〝より意識的に夢をシミュレーション化して楽しむ〟ものに、変化してきたように思うのです。

しかし、考えてみれば、アイドルやゲームに限らず、時代全体がそういう方向に向かっているような気もします。前述したように、高度に情報化が進んだ社会では、未知の体験などなかなかできるものではなく、それよりはすでに存在するもので新鮮な気分を味わうほうが賢明なのです。この平和な時代にスリルを味わいたければ、ホラー映画を観るか、ジェットコースターに乗ればいいってわけです。今や、シミュレーションは時代の空気のようなものになっているのです。

〝物語〟は進化するにつれ次第に無機質になっていく

さて、そんな時代を何よりも象徴しているのがゲームであることは、説明するまでもないでしょう。時代の申し子たる子供たちによって、圧倒的な支持を受けているのも、つまりはそういうことだと思います。

そこで登場してきたのが「ファミコンをやると、目が悪くなる」「手伝いをしなくなる」「家族の対話がなくなる」「想像力の成長を妨げる」といった、一連の〝ファミコン害悪論〟ですが、僕は自分がゲームをやらないからといって、それに賛成しているわけではありません。

たとえば「目が悪くなる」と言うなら、テレビを見ながらの食事とかをまず止めさせるべきだし、「手伝いをしない」とか「対話がなくなる」などというのはしつけの問題でしょう。「想像力の成長を妨げる」というのも、別にゲームだけで想像力を高めていくわけでもないのだから、説得力を持ちません。

しかしながら「ゲームは現代のファンタジーである」といった、手放しの賞賛にも正直言って、賛成しかねるのです。たとえば、コピーライターの糸井重里氏は「失われた物語性を、ゲームによって回復させる」という意味の発言をしています。たしかに『ドラゴンクエスト』シリーズなどの物語性は、古今東西の伝説を現代の知性によって、きわめて綿密に構築したもので、素晴らしいと思いますが、あまりに完璧なシミュレーションであるために、はみ出すものがないような気がするのです。はみ出すものとはつまり、無意識に働く部分です。言いかえれば、数字で割り切れない部分です。一たす一が二にならない、かなり複雑なロールプレイングゲームでも、とにかくスタートからゴールまでを進んで行くという点では、しごく単純です。それが、ファンタジーとして見た場合、ゲームの限界となるような気がするのです（もちろん、ゲームとして見る場合、このことは関係ありません）。

おとぎ話からマンガへ、そしてアニメーション、ファミコンへと、これまでいろいろな形の〝物語〟が生まれてきましたが、新しくなるにつれて、無意識に働く部分が少なくなってきているような気がします。自然発生的な物語と、ゲームの中の物語との間には、特に微妙な違いを感じるのですが、それが人間の感性にどんな影響を与えるかは、これから何百年もたたないとわからないことでしょう。

ただ、個人的には、十センチ四方ほどの無機質なゲームソフトを娯楽の対象や、夢の対象にしようとは、あまり思わないのです。それでなくとも、数字と電子音とコンクリートに囲まれ、世の中は日に日に無機質になっていこうとしているのですから…。

というわけで、もしかしたら、これが真の〝僕がGAMEをしない理由〟なのかもしれません。

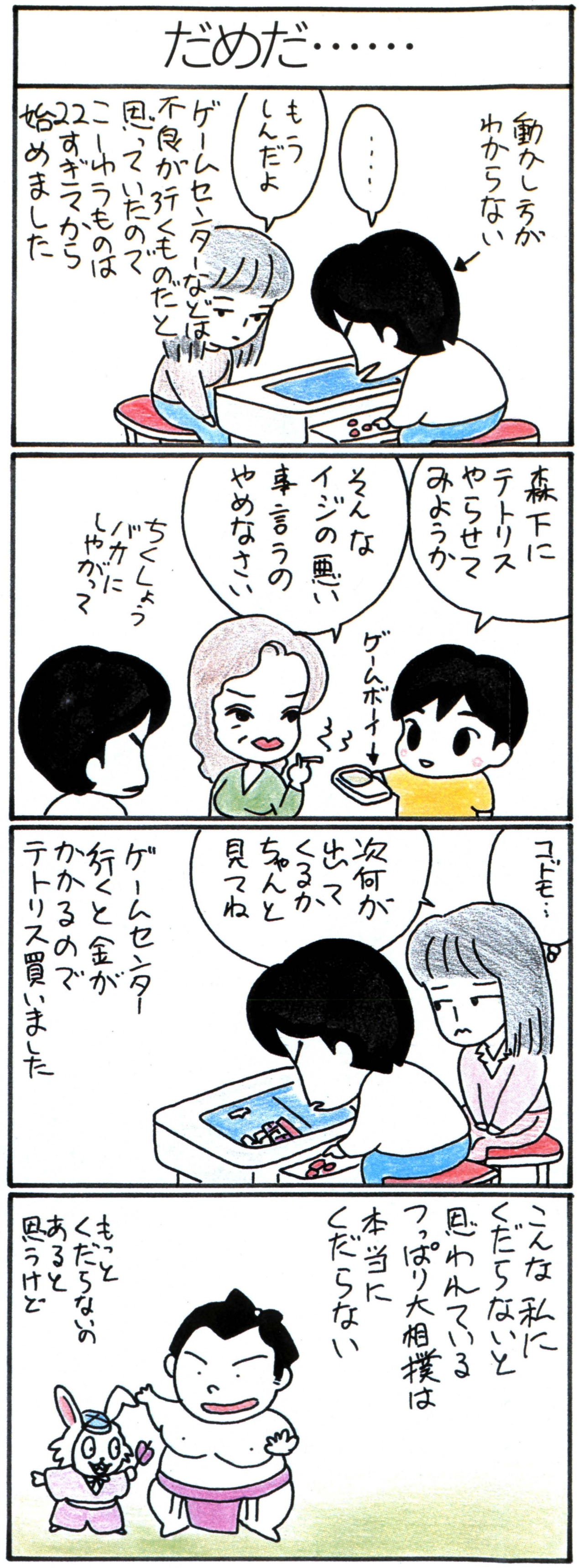
タレントゲームを買った人100人に聞きました。

Q.あなたは、その タレントのファン ですか？

YES／NO

ゲーム	YES	NO
光GENJI・ローラーパニック（ポニーキャニオン）	99%	1%
中山美穂のトキメキハイスクール（任天堂）	68%	32%
さんまの名探偵（ナムコ）	25%	75%
中嶋悟・F1ヒーロー（バリエ）	30%	70%

HYPER GAME COMIC







森下裕美

実はファミコンは苦手なんです。やることはやるんですが、RPGなんてちっとも進まなくてイライラさせられるばかりで、なんで始めちゃったんだろーなんて後悔します。だから最近はカンタンな短時間ですませられるモノしかしません。テトリスとか…。結局むいてないんでしょーね…。

ところで、CM。『ここだけのふたり』単行本が発売中です。ファミコンより心安らかになれます。『少年アシベ』共々よろしく。



桜沢エリカ

この頃は、以前のようにゲームにはまれない私なの。RPGなんかまるでダメ子。中盤にいく前に気力が尽きて続けられなくなってしまいます。『ファイナルファンタジーII』は久々に入れ込めそうだったけど挫折。『マザー』なんか箱から取り出してもいません。きっと『ドラクエIV』は買わないと思う。それでも、それでも私はゲームが好き。あぁこれってなんかへん。でも好きなんだからしょうがない。

『GTV』ファミコン虎の穴・軍団員募集！

〈GTV〉っていうのは〈GAME T-V〉のこと、いわばMTVのゲーム版だ。新作ゲームの映像とかをスーパーテクニックで攻略しながら紹介するビデオである。

まーゲームってなかなか買う前にキチンと吟味できないってとこが問題だったりするから、発売前のソフトの動く映像が見れるってのがゲームマニアには非常に重宝がられてるんだけどね。

このビデオはまた、"ファミコン虎の穴"のメンバーの異常なノリで結構カルトな人気を集めている。"ファミコン虎の穴"というのはファミコン業界の裏ドン・ミスターXが主催するゲーマー軍団。いかなる過酷な条件下でもスーパーテクニックを披露できる、しかもどんな関西仕事にも使いべりしないタフなやつらだ。（＝写真）

さて、このGTVが、今度装いも新たになってアスキーから再創刊することになった。この機会にミスターX、インドマン、歌舞伎町シスターズに続く新たなスーパーアイドルゲーマーを募集する。
ウデに自信のあるヤツらはどしどし応募してくれたまえ！（単に虎の穴ゲーマーと一戦交わしたい！という挑戦状でも可）

資格：ゲームがウマいこと
　　　首都圏在住のこと
　　　未成年は親の同意があること
応募方法：自己PR文書（特にゲーム・テクニック自漫・・・「『スーマリ３』なら15分でエンディングまでいけます」とか）に住所、電話番号、氏名、年齢、現在の職業を明記した紙を貼り、封書にて下記まで郵送して下さい。書類選考のうえ、こちらから連絡致します。

〒102
東京都千代田区九段南４-７-６
パーク・ノヴァ九段103
〈GTV〉編集部
『ファミコン虎の穴
　　　　・ゲーマー募集』係宛
締め切り：平成元年12月末日


▲GTVのキャスター、ソフィーお姉様。コンピューターグラフィックによってシミュレートされたデジタリック美少女だったが、このほどバグが発見され引退決定


▲虎の穴主催、第１回ゲームメーカー対抗覆面座談会。コナミ、ナムコ、ハドソン、アスキー、ジャレコ、スクウェアなどが参加してつかみ合い寸前の大混乱となった


▲日本初のニューハーフ・ゲーマー"歌舞伎町シスターズ"。左からルミコ、ママ、アケミ。編集長ワタナベが新宿『アマゾネス』からスカウト、虎の穴に引き入れた

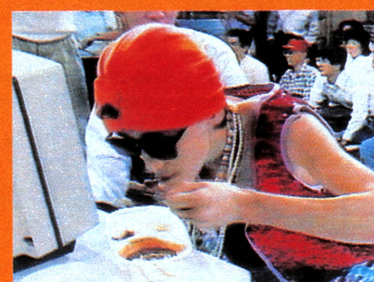

▲編集長ワタナベがキャスターをつとめるゲーム番組「大竹まことのただいま！PCランド」に出演した歌舞伎町シスターズだったが、この収録分は放送禁止に



▲かのカーツ佐藤氏も「ゲームのよしあしを顔でパフォーマンスするファミコン評論家」としてGTVに出演している。正式に虎の穴に欲しい人材である


▲これが総勢数十人を擁する"ファミコン虎の穴"総統・ミスターX。世界唯一の覆面ゲーマーだ。中に高橋名人が入っているというウワサも一時流れたがそれはデマ


▲インドマンはナムコ社に忍び込んで、美人女子社員を縛り上げたあげく極秘ロムを盗みだしたこともあった。〈GTV〉のカメラはその一部始終を記録していた


▲NHKを初めマスコミで注目を集めた謎のゲーマー・インドマン。『ファミスタ選手権』に出場したときはカレーを食いながら全国３位に入賞して実力を証明


▲「ファミコンは"気合い"の鍛練からだ！」という信念のもと、率先して滝に打たれる総統ミスターX。虎の穴の本部は秘密の山中にあるが宗教団体ではない


▲GTVの新キャラクター、"昆布巻"。今年のナムコ・ゲーム大会で華々しくデビューするも全敗を喫して袋叩きに会う。バーカ

ファミコン文法を語る

糸井重里

インタビュー

撮影／福田衡陽

ひたすら耳がくたびれた半年

処女作の『マザー』に関しては、やっとというか一応、僕の仕事は終わったなというカンジだね。

で、この数か月の感想を一言でいうと、いやー耳がくたびれた。（笑）

ことゲームに関しては会う人会う人のすべてがすごくたくさん感想を言ってくれて、僕も意識的にそれを一生懸命聞いたところがあったからね。で、ファミコンの場合のそういった意見とか批評って、本とか映画の場合と全然違うわけ。例えば僕の小説に対する意見をだれかが言ってくれるとしたら「あそこんとこはあーだった、こーだった」で済んじゃうわけだけど、ゲームだと、「あそこんとこはあーだったけど、こうするべきだった、本当に残念だ！」というように、発言してる人までがほとんどゲームの制作スタッフだったみたいな言い方、本当に親身な発言になるのね。

ファミコンって付き合う時間が異常に長いからね、作り手の側から言うと、よそのおばさんに子供を預けたみたいな状況になっているわけ。それで「おたくの子供は……」的な意見を受けることになる。



プレイヤーがゲームの作り手というか育ての親の一人になってしまうわけ。これはすごいことだよね。

ゲームって作家の手を離れた後もまだ未完成なんだね。それぞれのプレイヤーが完成させるものなの。

ゲーム作家としていろんな人の、お叱りとかお誉めとか期待とか要望をまともに受けたんですけど、それらのすべてがそういうわけで異常なまでに真剣で親身なだけに、こりゃーあおられたり、ノせられていい気になったらヤバイぞと自分に言い聞かせているところ。

「次を早く出して欲しい」「次のはこうして欲しい」みたいな大声の意見をドキドキして聞いているうちに、なりふり構わず自分自身のすべてをファミコン作りに捧げちゃうようになる。

それって決していいことではないんだよ。ファミコンって一心不乱にやってても絶対いいものは作れないはず。外の世界のものを呼吸しながら余裕を持ってやらなくちゃいけない。

ゲームクリエイターはちゃんと遊ばなきゃ

ゲームに限らず娯楽って作り手側がちゃ

んと遊んでなくちゃ、絶対、いいものは出来ない。アッチ側の人になっちゃダメなのね。

中村光一君（『ドラクエ』シリーズのプログラマー）が今、モノポリーに夢中になってるよ。すごく上達が早い。楽しみだねー。

モノポリーやってるとよく分かるんだけど、ゲーム自体の構造を研究するとすぐ底に到達しちゃう。その場でやってる人間の奥行は、どんなにうまくなっても計り尽くすことができないんだよね。そういう面白さがコンピュータ・ゲームにも絶対必要だと思うのね。やってる人間の奥行がどんどんゲーム性に関わっていくようなね。

ほら、『スーマリ』とか『ドラクエ』といった良質のゲームって、やった人がゲームを語るのを注意深く聞いてると、みんな「自分」を語るんだよね。

0と1の集積が数字を超える魅力を持つ……、そういうゲームって、作り手の人間としての度量の大きさが直接的に影響していく。

クリエイターは、だから閉じこもってひたすら仕事するだけじゃなくて、いいもの、面白いもの、おいしいものを徹底的に追及することが大事だと思う。

僕は昔、自分の中の「マツタケ」に対するコンプレックスを退治するために、吐くほど腹一杯マツタケくったことがあるもん。吐くほど食って、それから本当にいいものがもう一度実感として分かるわけ。

あと女もね、大切。

遊ぶんだったらキャバクラよりおフロのほうが有効ね。キャバクラって「フツーの女の子のフリ」をさせるところだから客としては自分を出さずに、わたせせいぞうみたいな会話の延長で店外へ連れ出せて、まんまホテルで一発やれちゃうからつまんない。

おフロってそうじゃないのね、ホントーに自分をさらけ出して信用されないと女の子も絶対にホンネを出してくれない。このキャバクラからおフロにいたる人生体験は、ゲーム制作者には非常に大切なのね。（笑）。

ワタナベ君、田尻君（『クィンティー』のゲームデザイナー）をおフロに連れてってやってよ。

今はひたすら蓄える時代

『マザー』を作ったのをきっかけにして設立した会社『エイプ』を拠点にして、これからはプロデューサーとしてゲームに関わっていくつもり。いろんなクリエイターをバックアップしたり他社とジョイントしてゲーム作ったり。ゲーム制作ってまだシステム化してないし、未だキャリアのある人って少ない。楽器できない人たちが集まってバンドやろうとしてるみたいな部分がある。作りながらウマくなっていかなきゃいけないような……。

おこがましいけど、若い作家を育成するような場も欲しい。

芸大とか美大でクリエイティブを体得するのって難しいんだよね。イギリスの場合は、『アートスクール』が音楽シーンを支えてたりする。教育のシステムから逸脱したところに若いアーティストが集まって、その中からビートルズもストーンズも生まれてきたみたいな……。

まあ、エイプは、焦らずに遊べるとことして人が集まる環境にしたいなあと思ってるわけ。僕自身も含めて、エイプはあえて、"チャージしながら放電していく"環境として。

今の状況の中では、逆トレンディというか、焦らずにどっしりと構えて蓄えた奴が勝ちだと思う。やたらと水まいて葉っぱ育てたり、花を咲かせる時代じゃない。養分吸って地下の根っこを育てる時代。それは個人的教養だったり、人脈だったりね。

次の時代のタイミングは……今はアメリカでファミコンが大ブームで、浸透してるでしょ。そろそろアメリカ人が真剣にファミコンで遊び始める時期だと思うから、そこからオリジナリティのあるゲームが生れてきて、こっちに逆輸入され始める時期があるはず。それはきっと黒船になるね。



CREATOR'S FILE ②

Interview of Shigesato Itoi

PROFILE 1948生。『おいしい生活』から『くうねるあそぶ』までコピーライターとしての名声、そして熱烈なジャイアンツファンとしての活動ぶりも、今や知らない人はいない。7月に発売されたファミコンソフト『マザー』でゲーム作家の仲間入りをはたす。同時にソフト制作会社『エイプ』を設立、ゲームに限らず幅広く娯楽文化のプロデュースに挑戦中。

『マザー』で救われた自分

『マザー』を作り始める前は、かなり自分のやってることにイキ詰まってた時期だったんだよね。何のために仕事してるんだろう、いくら金稼いでもメシを一日4食も食うわけじゃないし。ちょっと目立つと横ヤリを入れられて不愉快な思いするし……みたいな。いっそインキョしちまおうかとも考えたぐらいなんだけど、それすらも目立とうと思ってやってると言われちゃいそうだし。そんな時期に、『マザー』の仕事を始めた。

で、ゲーム作りって本当に大変で。一生懸命にならなきゃ絶対できない仕事だった。バカみたいにのめり込んでゲームつくってみて、なんか一生懸命やることが恥ずかしいことじゃなくて、大丈夫なことだと分かった。つまんなそうにしている必要なんて全然ないってことに気付いた。

やっぱり旅はしてみるもんだなあーっ、て。

ミック・ジャガーがあんだけ長い間テンションを維持できるのは、彼がアイディアマンだからだと思う。頑張り屋だからじゃなくて、アイディアマンだから。

長くやってたら疲れちゃう時もあるのは当然だけど、例えば食欲がない時に「ソバなら食えるな」と考えて、とびきりうまいソバ屋に行ってみるのは、アイディア。それができるかどうかがクリエイターにとって大事なこと。

自分が欲しているものを考えて自分に与えることができる人は、お客さんが欲しいものを考えて作ってみせることも出来るはずなんだよね。

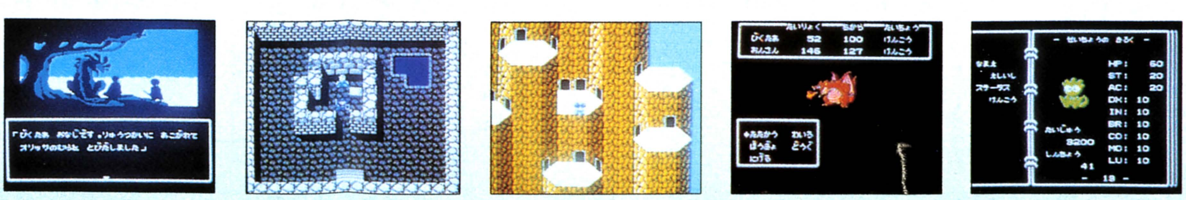
"アイディア"ってのは"夢"、と言い換えてもいいと思うよ。

サンサーラ・ナーガ

"竜使い"っていったいなんだろ！

竜使いを知っていますか？
一本の笛で竜をおもいのままにあやつり、
その仕事の困難さゆえに人々から尊敬を集めていた…そんな時代の物語です。
竜の卵捜しから、手塩にかけて竜を育て、そして起こる幾つかの出会いと別れ。
旅の途中で耳にする天空の迷宮にいるという「カオス・ドラゴン」。
アニメ映画「バトレイバー」などの監督を手掛けた押井 守が、
ファミコンソフトに濃密なストーリー性とドラマティックな新しい手法を導入、
キャラクターデザインにあの「ファミ通」でおなじみの
桜 玉吉をえて世に問うRPGの問題作、
いよいよ登場！





'90年3月発売予定

発売元：Victor ビクター音楽産業株式会社
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

遊ぶ側から作る側へ!!

FC(ファミコン)ソフト自主制作(インディーズ)の時代



自主制作という言葉には、どこか秘密の匂いがする。地下にこもってコッソリと何やら得体の知れない機械を動かすような…。だが、ファミコンソフトにおいてその意味は、まったく反対のことをあらわしている。自主制作することが秘密なのではなく、ソフト制作のノウハウが大手企業の中だけで秘密にされているのだから。
一方的に与えられるのではなく、自分が遊びたいゲームは自分の手で作りたい。誰もがこんな願いを持っているのではないだろうか。
そして、とうとうそれを実現してしまった男がいた。ドクター前田。日本のレーザー治療の権威でもある彼は、レーザー光線をコントロールする制御コンピューターを駆使し、たったひとりでファミコンソフトを制作している。しかも、その裏には世界の終末へ向けての驚くべきメッセージが秘められていた！　恐るべし、ドクター前田。これは今まで決して表舞台に出ることのなかった彼の、衝撃のインタビューである。

緊急インタビュー

天才医師・ドクター前田が語る ファミコンの自由化でハルマゲドンを生きのびろ!!

息子がゲームを作り父がそれを売る

JR高田馬場駅から徒歩約5分のところに、その店"毛糸とファミコンの藤屋"はある。

知る人ぞ知るこの店では、本業の毛糸を販売するかたわら、なぜかファミコンソフトも扱っている。それはもちろん既成のソフトなどではなく、藤屋でしか手に入らないオリジナルのゲームソフトだ。

そして、これらのゲームを制作しているのが藤屋店長の息子、ドクター前田こと前田隆司その人なのである。

――前田先生はレーザー治療の医師だそうですが、具体的に普段はどんなお仕事をなさってるんですか?

前田　僕は都内の某クリニックで、副所長をしています。もちろん医師でもあるので、実際に患者の治療に立つこともありますよ。そうですね、レーザーというと皆さんおそらく「癌細胞を焼き切る」みたいなイメージを持たれると思いますが、それよりむしろ僕のところではホクロを消去したりといった、美容整形的な使い方が多いですね。

――そんな方が、またどうしてファミコンソフトの制作をしようなどと思われたのでしょう。

前田　それはまあ、コンピューターを扱うのが専門の仕事ですからね。それに僕が作っているような源平碁や神経衰弱みたいな思考型ゲームは、グラフィックやサウンドに凝る必要がないので、休日などを利用して、僕ひとりでもすぐに出来てしまうだろうと思ったんです。

――それにしたって、まったくのひとりで作ってしまうというのは凄いですよ。しかも先生の作品はROMでしょう?

前田　そりゃまあ、仮にも僕は電子工学者ですから(笑)。

――先生とゲームとの出会いはそもそもいつごろなんですか?

前田　僕が大学生の頃にインベーダーゲームのブームが来ましてね、出会いといえばその時からですが、当時はほとんどゲームはしませんでした。なにしろ医者を目指して猛勉強してた時期ですから。本格的にゲームのことを意識するようになったのは、ファミコンが発売されてからです。つまり"家庭にゲームが入ってきてから"ですね。

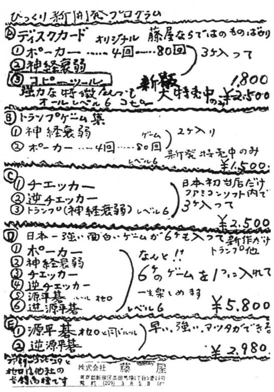
――初めて手にしたコンピューターはどんなものでしたか?

前田　『コモドールVIC1001』というやつで、たしか昭和五十六年頃でしたが、科学計算でもさせようかと思って買いました。そう、今考えれば、あれはCPUにファミコンと同じ6502を使ってたんですよね。…で、最初に将棋のゲームを作りました。将棋は中学1年の頃から大好きでしたから(笑)

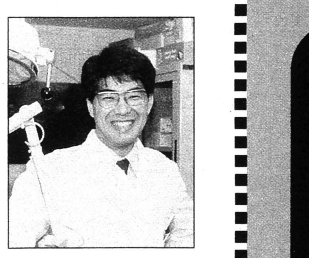
――それが、あの源平碁などに続いていくわけですね。最近は何か新作を作っておられるんですか?

前田　ああ、今は空飛ぶ円盤の実験が忙しいですから……。

――え、えぇっ!?



▲高田馬場駅前でドクターの父が配布しているチラシ。「一生楽しめます」というコピーが泣かせる。



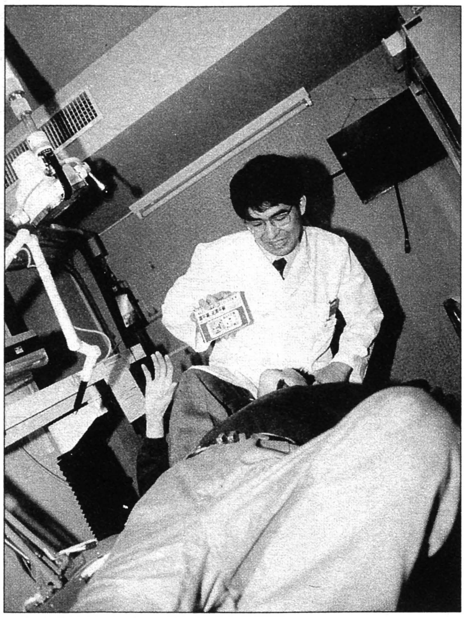
まえだ　たかし　1956年7月16日生まれ。電子関係の仕事に就いていた叔父の影響で電子工学に興味を持ち、横浜市立大学・医学部入学を機に医用レーザーの研究に着手する。小学生時代にヤマハ音楽教室でオルガンを習い、中学3年では独学でバイオリンをマスター。私立武蔵中学では水泳の都大会で第2位を獲得するなど、スポーツマンだった一面も。現在、都内某レーザー研究所・副所長。

心配するな! ファミコンは自分で作れる。

どーも、田尻智です。

僕の場合は、ゲーム好きな仲間と『ゲームフリーク』という集団をやっていたんですが、今から4年ぐらい前に「みんなでファミコンのソフトを作ろう」と思ったんですね。で、思ったのはいいけど当時はみんなまだ学生でしたから、ゲームを作ったとしてもどうやって製品化していいのかわからない。でも幸いなことに、僕を含めてメンバーの何人かがプログラムができたので、まあ、とにかく作るだけは作ってしまおう。製品化のことなんか、ゲームが完成してから考えればいいじゃないか、と思って始めました。

ファミコンというのはコンピューター・ゲームのなかでも特殊なシステムを使っているので、まずそれを解析することからスタートしました。とにかく貧乏学生で、任天堂に鬼のような契約金を支払うなんてできませんでしたから、ひたすらヨドバシカメラなんかに行って安いクソゲーを買ってきてはブッ壊して、全部自分たちで中身を調べましたね。時間だけはタップリありましたしね。



一九九九年七月世界は破滅する！

前田　この話はまだどこにも言ってないし、話し始めると長くなるんですが…。

——怖くないですから(笑)、なんでもおっしゃって下さい。

前田　僕は今、超常現象に強く興味を持っているんです。で、そのきっかけっていうのが小学1年のときに東京中が黒コゲになっている夢を見てからなんですけどね。それまではただの電子工作の好きな子供だったんですが。

——いわゆる〝はんだ付け〟少年ですね。

前田　高校の頃には真空管を使って自作のオーディオを作ったりしてたんですが、あんまり熱中しすぎて成績がガクンと下がったんですよ。このままじゃいかんと思って、その反動で物凄い勉強をしました。特に物理を熱心にやったんですが、そのときにUFOに興味を覚えたわけなんです。

——あの頃がたしかUFOの第1次ブームでしたよね。

前田　それから大学に入って、本格的にUFOの研究を始めました。各地のUFOに関する記事を集めたり、本を読み漁ったりしてね。それで卒業後は大学の生理学教室に就職するんですが、そこは一年で辞めてしまいました。仕事があんまり忙しすぎて、UFOの研究をする暇が取れないもんですから(笑)。本当はそこでクローン人間が作りたかったんですけどね。で、今の職場に移ったわけです。

——はぁ…。クローン人間ですか。

前田　ノストラダムスの予言によると、西暦一九九九年の七の月に空から恐怖の大魔王——つまり核ミサイルが降って来るというんですが、これは聖書にも似たような記述があるんです。しかも聖書では「戸を堅く閉めよ」という感じで、核シェルターのことまで暗示しているんですね。それからいろいろ計算してみると、

①まず大恐慌が起こる。

②次にそれから2〜3年後に独裁者が出現する。

③そして3年半後に第三次世界大戦が勃発して、以後3年の間に人類は滅亡する。

ということになるわけです。これは第二次世界大戦が起こったときと、まったく同じ流れなんですよ。現に今すでに金あまり現象が起こり始めてますからね。

——歴史は繰り返す、ですね。すると我々はどうしたらいいんでしょう?

前田　まず純金を買うこと。大恐慌が起こっても純金は価置が変わりませんから。で、それによって得たお金で土地を買い、そこにシェルターを掘る。

——いやー、そうだったんですか。のんきにゲームなんかしてる場合じゃないんですね。

前田　僕は空飛ぶ円盤で逃げますから。

——あ、ズルイ(笑)。ところで先生はゲームソフトだけじゃなく、ソフトの開発ツールも販売してますよね。それには何か意味があるんですか?

前田　やはり、任天堂と契約しなければソフトが作れないというシステムに疑問を感じるのもありますが、それよりも皆が自由に面白いゲームを作れるようになれば、少しは金あまり現象が解消されるんじゃないか、と思いましてね。

——そういうことだったのかぁ！


◎源平碁は日本古来のゲームですが、最近ではオセロなどの名前で親しまれております。これとは逆で石を少なくとると勝ちになるゲームもおもしろいので、それをつけ加え、名付けて逆源平碁としました。コンピューター対あなたの対局が楽しめ、しかも

源 平 碁—石を多くとった方が勝ち
逆源平碁—石を少なくとった方が勝ち　}の2通りができます。

◎強さはそれぞれ6段階に変化させることができ、初心者から上級者まで楽しむことができます。

◎初心者の方にはマッタ(もとにもどす)機能が用意されておりますので、負けそうになっても何回でもやりなおすことができます。

次回にも楽しいゲームが用意してありますご期待下さい。

●ファミリーコンピュータとオセロは他社の登録商標です。

お問い合わせお申し込みは今すぐお電話で

製造発売元㈱藤屋（フジヤ）

〒160 東京都新宿区高田馬場1−5−19

☎TEL03−209−3858

製品番号FUI

▲源平碁（オセロ）のパッケージ裏。地図の下にあるクレジットに注目！

開発用の機材も、ファミコン用のものはン百万もするので、秋葉原でパーツを買ってきて作ったりしました。

若気の至りってやつですか？　今、考えてみると何かにとりつかれていたとしか思えませんね。バード・イズ・タイアードですよ。

最初はみんな学生だったので「気長にやろうぜ」なんて言ってたんですが、あんまり気長すぎて全員学生じゃなくなっちゃいましてね。でも、もうあとには引けないってことで、メイン・プログラマーの奴なんかは一度就職したのを辞めてもらいました。彼の親も説得しましたよ「息子さんを僕にください」って。

そんなこんなで、ほぼゲームが完成したのが、去年の暮れ。僕はもう十年来のナムコ・フリークだったので、どうせメジャーな会社から出すのなら、絶対にナムコしかないと思っていました。丁度その頃には僕はゲーム雑誌の仕事をしていて幾つかコネもあったりしたので、知人の紹介でナムコに持ち込んだんです。そして運よくというか、実力というか、今年の6月に『クインティ』として発売されました。

おかげ様で発売後の評判もよく、正直言って儲かりましたよ。『ゲームフリーク』も株式会社として法人化することができましたし。ゲームはまだまだ発展途上のメディアですからね、才能さえあればいくらでも成功するチャンスは残されてますよ。

（ゲームデザイナー）

任天堂様、見逃してくれよぉ〜

自主制作のソフトをナムコに持ち込んだ田尻智氏の例もあるように、ファミコン・カルチャーの次段階にはインディーズ・シーンの活性化が絶対に必要だと思うワケです。レコード業界で今、ヒットチャートを支えているのは2〜3年前にライブハウスで自主制作のソノシートをバラまいていたようなストリート・ロッカー達なのであるからして!!

任天堂様、ファミコン業界の未来のために、是非インディーズ育成策を考えて下さい。手始めにあの名器『ファミコンベーシック』のディスクシステム対応バージョンを出し、しかる後ディスクの自主制作販売を容認して下さい。（ファミコン狼少年）

取材・構成／本誌編集部　写真／ジーコ辺渡



◀巷に蔓延するインディーズ・ソフト群。裏で発売するという価値が、H方面にしか見出せないのはチト悲しすぎると思うが。

国内に蔓延する(禁)ソフトの数かず

任天堂の呪縛から逃れるために

あなたはファミコンソフトを買いに行ったとき、ディスカウントショップなどの店頭でアダルトビデオのようなパッケージに包まれた、妙にインビなソフトを見かけたことはないだろうか？　いや、『蒼き狼と白き牝鹿』のことではない。AV女優小林ひとみの写真が載ってたりするやつのことだ。

そう、これこそが業界で話題のファミコン(禁)ソフトである。

これらは正規のルートで販売されているのではないことはもちろん、任天堂の許可さえも取っていない。言い換えれば「ファミコンソフトなんて任天堂に許可してもらわなくても勝手に作れるんだぜ〜」ってことの証明になるわけだが、当然のごとく非合法である。もっとも、制作会社サイドは「自由にソフトを出すのは当然の権利」と主張していて、現在も続々と新作ソフトをリリースしている。

裏ルートでファミコンソフトを発売することが良いか悪いかは別として、我々ユーザーの立場から言えば、大手メーカーにはない自由な発想のもとに作られたゲームが出てくるのは、歓迎すべきことだ。前出のドクター前田や田尻氏のように、企業のルールに縛られていないからこそ面白い発想ができる人物は、まだまだいるはず。

では現在、巷を賑わしている裏ソフトがすべて名作なのかというと、なかなか世の中そう簡単にはいかないもんなのである。今のところ、裏ソフトは約30本近く流通しているが、その中で本当に面白いといえる作品はほとんど、ない。単に裏でソフトを出すという利点を、表では絶対に出してもらえそうにない、アダルト方面に費やしているからだ。アダルトがいけないといっているのではない。私も好きだし、あなたも好きでしょう。問題はそれらの飾りを取り除いた部分でのゲーム性が、人にお金を支払わせるだけの価値があるかどうか、ということなのである。

「ゲームのできなんてどうでもいいの。裏ソフトを買うことによって、自分は何かいけない物を手に入れてしまった、という秘密の匂いを嗅げればいいの」

こんな考えの人にならば、ファミコン(禁)ソフトは十分な満足感を与えてくれることだろう。

インディーズソフト海外事情

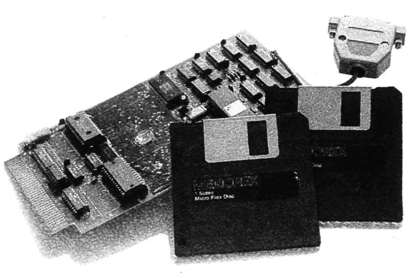
海の向こうからやってきた悪夢

アメリカでもファミコンソフトは任天堂の許可を得て発売する仕組みになっているわけだが、老舗ゲームメーカー・アタリはこれを不公平として「任天堂と関係なくファミコンソフトを出していく」と宣言、自社製造でどんどんソフトを市場に送りこみはじめた。任天堂の許可を得ずにソフトを出してしまうことをインディーズというならば、アタリは世界一のインディーズ・ゲームメーカーといえるわけだ。当然、任天堂はセキュリティ・チップをタテにとって（アメリカの任天堂はソフトに特殊なチップ＝セキュリティ・チップを積まなくてはファミコン上で走らないようにしている。このチップに著作権を主張することにより、市場を独占しているわけ）アタリを訴えたわけなのだが……突然、伏兵とも言える存在が任天堂の前に姿を現わした。

その会社の名は「カラードリームス」。「われわれは高度なプログラム技術により、任天堂の持つソフト権利に全く低触しないファミコン互換ソフトを作ることができた」と、宣言した。「われわれの技術を使えば、これからは、ファミコンソフトはすべてインディペンデントに、自由に出せる」と。

カラードリームス社はこの技術を使ったファミコン開発キットを他のゲームメーカーに販売し、そして出来たソフト製品量産化をも請け負うという。つまり(禁)ソフトの製造からリリースまでのバックアップをあまねくフォローする、アメリカ・ファミコン界のイカ天的事業を始めたというわけである。

この会社は、多数の自主制作ソフトを日本にも輸出しようとしている。この動きは任天堂にとって「カラーの夢」ならぬ「悪夢」になるのだろうか？



▲これが「カラー・ドリームス」が売り出したファミコンソフト開発ツール。325色同時発色などの新技術もウリ。

プロゲーマー認定試験

ゲームプレイはもはや戦いだ！

A FINAL MISSION

達人への道



プロゲーマー——ファミコン文化とともに出現し、もはや定着した観のある職業である。最新ゲームを誰よりも早くプレイでき、高収入も約束される（と、世間では思われているらしいのだが…）。これは、濡れ手で粟の一攫千金を夢見る、とても虫のいい若者の物語である。

スターゲーマーへの登竜門とは？

わが「Gアクション」編集部では、本誌の発刊にともない新しいスタープロゲーマーを広く一般に募集した。折から世間では井森美幸、山瀬まみなどのイロモノタレントブーム。またGTV編集部所属の、屈強イロモノゲーマーたちの近年の活躍ぶりの影響も受けた、多分にミーハーな突発的思いつき企画であった。

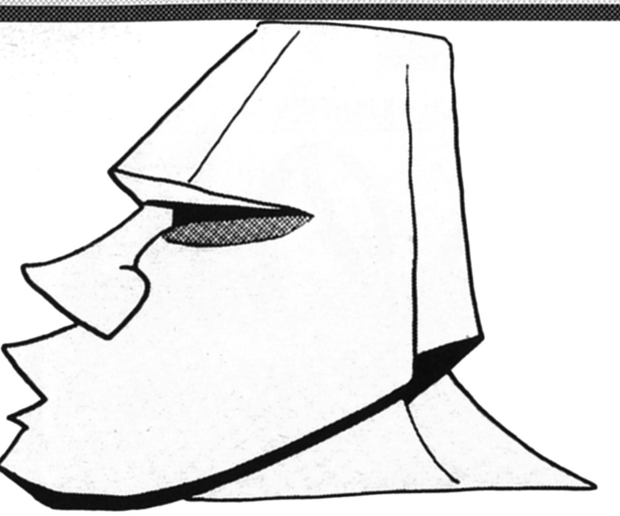
誌面に華と彩りを添える人気ゲーマーを……。それが、このページの担当者Mに出された要求だった。「2次商品の展開も考えたいから、歌って踊れたほうがいいな」「いや！　むしろ笑いをとれるかどうかが問題だ。一流のギャグセンスを持つゲーマーを発掘するんだ」「いっそ、本人が切れてるほうがおもしろいかも……」「じゃあ、日本初のシャブ中ゲーマーを誕生させたらどうだろう？　何日徹夜させても、一本うてば元気回復！」「だったら知り合いにいいのがいますけど……」「Gアクション」編集部では、文字どおり燃えるような激論が連日かわされた。

そしてプロ野球の新人テストよろしく、本誌「Gアクション」誌上において、新人ゲーマーのテストが行われることになったのだ。しかし、今回の募集は「Gアクション」のゲーマー募集である。プレイがうまいだけではおもしろくもなんともない。飛び跳ねながら足の指先でコントローラーを操作するぐらいの、近藤正臣級の荒業はオチャノコサイサイでこなすぐらいの力量が要求されるのだ。

今回10名の応募者の中から最終試験まで残ったのは、渋谷区在住のモアイ君（仮名）。マスコミの情報を鵜呑みにし、プロゲーマーは気楽な商売だと思ってやってきた、ゲーム歴6年の青年だ。

だが、この後、地獄を体験することになるのを、彼はまだ知らなかった。





CHALLENGE 1

不眠

どこまで眠らずにゲームができるか？

いざスタート

ゲーマーたるもの、締切まぎわには不眠不休で撮影しなければならないこともある。実際の例では、ある攻略本制作の際65時間完徹で写真撮影をしたゲーマーがいることが確認されている。もちろんいっさい仮眠もとらずにだ。彼は最後の写真を撮りおえたとき、耳から血を流していたという。

はたしてモアイ君はどこまでその記録に迫ることができるだろうか？　編集部員たちがかたずを飲んで見守る中、モアイ君は不敵に笑いながらコントローラーを手にとった。ストップウォッチを握る担当Mの「スタート！」の声とともに、プロゲーマー最終試験一番勝負、〈不眠〉は始まった！

まだまだ余裕

最終試験一番勝負〈不眠〉について説明しよう。ルールは簡単。モアイ君に延々とシューティングゲームをプレイしてもらう。その間、自機は何度破壊されてもかまわない。何時間ゲームをプレイし続けられるかがこのテストのポイントなのだ。モアイ君は無造作にコントローラーを操りつつ、余裕の笑みを浮かべている。

疲労の色濃く

順調にクリアしていくモアイ君。事前にたっぷり睡眠をとっていた彼の表情には余裕すら感じられた。しかし、開始6時間を過ぎる頃から、急に睡魔が彼を襲ったのだ。マズイ！　この程度の時間では、記事にならない！　担当Mの脳裏に、一つの単語が渦巻き始めた。「企画倒れ」という単語が……。

トリップ状態

コンティニューを繰り返しながらも、ひたすらがんばるモアイ君。しかし、すでにゲームプレイにほとんど集中できなくなっているらしく、つまらないことで死んでしまう。ここまでのコンティニュー回数は60回を軽く越えてしまっているのだ。

20時間を越えたあたりから、敵の弾に吸い寄せられるように近づいて自爆してしまうケースが増え始める。担当のMは彼の耳もとでどなり続ける。「がんばれ！　あとたったの40時間じゃないか！」が、その言葉は彼の頭の中にはとどかないようだった……。

ついにGIVE UP！

限界が近づきつつあった。モアイ君はすでに目がうつろで、画面を正常に見ることすらできない。Mがちょっと目を離すと、もうコックリコックリと舟をこぎ始め、コントローラーを持つ手も震えがち。もちろんそんな状態だから、1分間に平均5機は死ぬというていたらく。もはやゲームをプレイしているとは言えなくなっている。

さらに、彼の見張役であるM自身も意識がモウロウとし始めたらしく、編集部内をさまよいながら、あらぬことを口走り始めた（本誌の性格上、彼が口走った言葉の内容は割愛させていただきます。ご了承ください）。

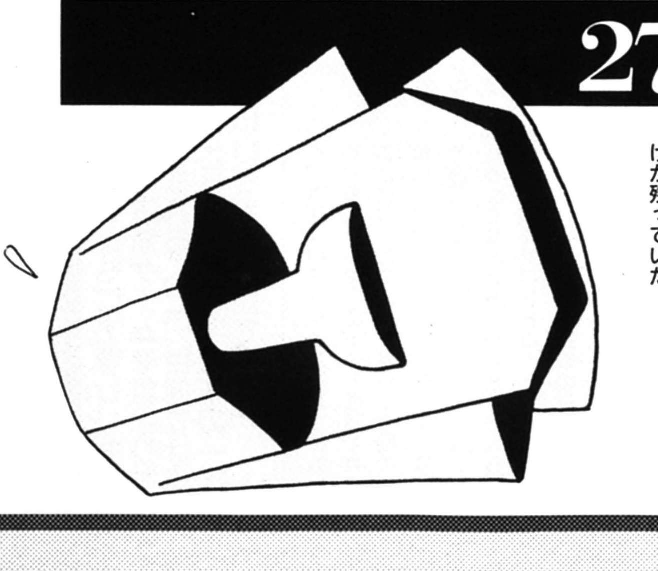
もはやこれまで。周囲の「気持ち悪いからなんとかしてくれ」という声を受けた編集長の判断により、この時点でテストは終了、合格の判定が下った。

使った自機の数、約700機。コンティニュー回数、約230回。プレイ時間トータル27時間32分。あとには山とつまれた27本の強壮剤の空きビンだけが残っていた。



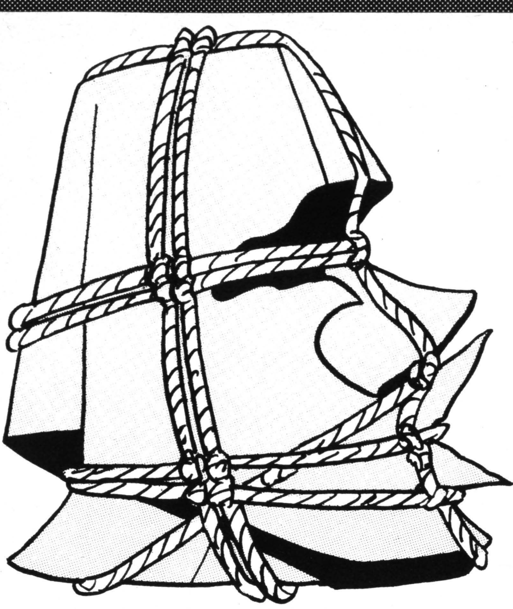
上の写真が“不眠”試験のもようである。右から順にスタート、12時間経過、24時間経過、27時間経過、27時間32分経過の状態である。3番目の写真にあるように、24時間にして、居眠りを始めるていたらく。この直後、Mの錯乱で目を覚ました彼は「困るなあ、ぼくが頑張っているのにMさんがそんなことじゃ」との名セリフを吐き、Mの逆上を引き起こすにいたるのであった。

27時間32分DOWN！



ゲーマーの主な仕事の一つに「写真出し」というものがある。ゲームの記事で必要な部分の画面を延々撮影し続けるのだ。雑誌の場合、一つのゲームの紹介記事は多くて6～8ページ。写真もせいぜい50～80枚程度だ。しかしこれが攻略本になると、写真点数は100枚や200枚どころのさわぎではない。しかも、それを2日間で撮らなければならないなどというとき、初めてプロゲーマーの腕が発揮されるのだ。

難しいゲームをクリアするだけがゲーマーの条件ではない。どんなにつまらないゲームでも集中してやり続けることができなくては、プロのゲーマーとは言えない、というわけだ。



CHALLENGE 2

拘束

緊縛ゲーム地獄。まるで底抜け脱線ゲーム！

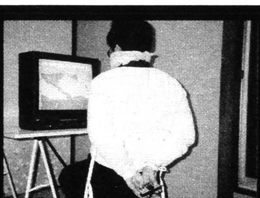
衣がえで高得点？

最終試験二番勝負〈拘束〉、身体の自由を奪ってゲームをプレイし、高得点を出してもらおうというものである。具体的にいうと、服装をいろいろに変えたり、手や足を縛りつけたりしながらゲームをプレイする。コスチュームとしては、トレンチコート、スキーウエア、和服、礼服、ぬいぐるみなどを用意した。究極のコスチュームとして全裸というのも考えられたが、男の裸は見たくもないという理由で却下。ゲーマーを亀甲縛りにしてゲームをさせようというアイディアも、同じ理由で却下された（提案者は最近その手の嗜好に凝っている編集部員Kである）。

さて、いよいよテストが始まった。まずは和服。モアイ君は東映の任侠映画のファンだということで、立居振舞いもそれらしく、気分はもう菅原文太か高倉健か（どちらかというと若山富三郎の方が近いような気もするが……）。とにかく本人は終始上機嫌で、結果も一番得点が高かった。和服は「気持ちが引き締まる」のだそうだ。続いてスキーウエア。暖房のきいた編集部内で汗だくになってのプレイだ。巨大な手袋が邪魔になって思うようにスコアが伸びず、苦戦。次の礼服は、担当のMの自前。サイズがあわなかったにもかかわらず、まあまあのスコアとなっている。これは、Mの「ふーん、意外と太ってるんだね」という一言に発憤したのではないか、というのが編集部の意見だ。トレンチコートは「ワサワサしてやりにくい」ということで、意外にもスコアが伸びず。

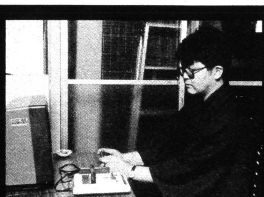
ここでハプニングが起きた。まわりで見ていた編集部員の一人が〝試着〟と称して、借りてきたぬいぐるみを着て騒いでいる内に、こともあろうかそれを壊してしまったのだ！　結局ぬいぐるみは使用不可能となり、その編集部員は始末書を書くことになった。全く困ったヤツである（オメーのことだっ、バカモンが！　M）。

そんなこんなで最後のさるぐつわ。後ろ手に縛り上げられた姿勢でゲームをする、というものだ。こんな姿勢でゲームをすることはまずないだろうが、文句一つ言わずに取り組むモアイ君。始めの内は勘がつかめなかったためにスコアはがたりと落ちたが、結果的には予想以上の点数で、とりあえず、第2のテストも合格ということになった。



縄とさるぐつわ

「はっはっはっ、泣け、わめけ、苦しめ！　貴様にはその格好がお似合いだ」なぜか異様に興奮するKの声の響く中、静かに実験は進められたのだ。



和　服

本人お気に入りの和服。最高点をマークしたが、結局純日本人的体型が幸いしたのではという声がしきりだった。それにしても似合っている。



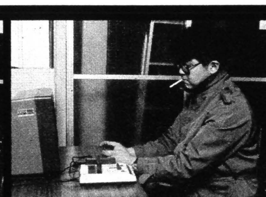
礼　服

Mの「太っているんだね」の一言に反発したのか、いやがっていたわりには高得点。「ネクタイが苦しくて、ネックになった」つまんね〜！



スキーウエア

グローブが邪魔になると予想されたとおり。さんざんな結果に終る。スキーウエアでゲームをするときはグローブをはずそう（あたりまえだ）



トレンチコート

「これも結構似合うでしょ、俺、ハンフリーボガードに似てるっていわれますから」本人はギャグのつもりでも、こいつは笑えん！

何事にも最悪の事態というものがある。ゲーマーだって同じだ。彼らにとって最悪の事態というのは、コンディションが悪いときのこと。しかし、いついかなるときでも、結果を要求されるのがプロというもの。

スキーにいって腕の骨を骨折した状態で仕事を続けたゲーマーもいたのである。そこで今回は、服装というテーマで、拘束を試みた。なにぶん不規則なゲーマー生活のこと。結婚式に出席した直後であろうが、スキーで遊んでいる最中であろうが、彼らに休みはない。

どんな状況下であろうとも仕事は仕事、ゲーマーは永遠にディスプレーとコントローラーから逃げることはできないのだ。

服装別得点表

和　服	132000
スキーウエア	115000
礼　服	116700
トレンチコート	103000
さるぐつわ	85700

地獄めぐりはまだまだあった

この世界、地獄めぐりはゲーマーだけの特権ではない。ゲーム開発スタッフにもとんでもない地獄があるのだ。デバッグという作業だ。

ゲームプログラム編集後、実際にそのゲームを何十回もプレイし矛盾、改良点をチェックする。朝から朝まで、24時間ゲーム漬けの日が、2〜3週間続く。その様子は、とても言葉で表現できるものではない。

スタッフが次々と床に倒れ込む様はアウシュビッツのガス室を連想させ、ぶっつんきたヤツが鼻歌を歌いながら薄ら笑いを浮かべる様は、ほとんど13金のジェイソンだ。

常人の想像を越えた恐るべきゲーム地獄、それがデバッグなのだ。



CHALLENGE 3

酩酊

泥酔状態でゲームクリアは可能だろうか?

めざせ酒仙ゲーマー

最終試験三番勝負は4日間にわたって行われる〈酩酊〉。酔っぱらいながらゲームをするというものだ。仕事中に堂々と酒が飲めるとは、まるで夢のような企画! だがその実体は……。

まず初日はウイスキーだ。何も飲まないシラフの状態での平均スコアを出した後、担当Mのものほしそうな視線をあびながら、おもむろにストレートで5杯。今回のゲームはアクションだ。最初の内は、上機嫌でコントローラーを操作していたモアイ君だが、それも長くは続かなかった。動きの激しい画面を見つめる内に酔いがまわり、後半はかなり苦戦、結局大幅にスコアをくずし、先行き不安な結果となった。

2日目はウイスキーと日本酒のチャンポン。見るだけでも気持ち悪くなるこの代物を、なんとか3杯流し込んだモアイ君だが、ゲームをスタートする時点ですでに顔色は真っ青、Mが慌ててバケツを取りに行った程である。なんとかゲームを終えて、2日目も一応終了。とりあえず、バケツの出番はなかった。

3日目。多少前夜の酒が残っているモアイ君にMは言った。「わかった。じゃ今日は軽くビールでいこう」しかし、喜びもつかの間、モアイ君の顔はひきつったものに変わった。ビールをついだコップにはストローがさしてあったのだ。ふらふらになってプレイした彼は、結局、普段の半分程度のスコアで3日目を終了した。

そして最終日、最も苛酷なテストが彼を待っていた。日本酒に唐辛子を振ったものを3杯飲み、その上、編集部のある町内を一周してゲームをするというものだ。15分かけて町内を一周したモアイ君は、その時点ですでにダウン。ほとんど夢遊病者のような状態でのプレイとなった。もちろんスコアは見るも無惨なものだったが、とにかくプレイしたという点が高く評価され、編集長とMの相談の結果、彼はめでたく最終試験をパスして、プロゲーマーとして認定されることになったのだ! わき起こる拍手と歓声。しかしこの時、モアイ君は遠のく意識の中で呟いていた。「ゲーマーにだけは、絶対……なりたく……ない……」

酒、この人類登場のときからあった飲物の誘惑をすべてしりぞけられる人間は多くない。しかし、ゲーマーに限らず、酒に飲まれる人間はプロではない。酒を飲んだ後でもおのれの仕事をきちんとこなせなければプロとして飯を食べる資格はない。酒に強いこともプロへの条件の一つなのだ。

この実験も、その哲学的テーマに乗っ取って進められたのである。

被験者は、自己申告によると、ビールなら3~5本。ウイスキーならロックで5~7杯が限界線だという。今回は、最低のコンディションを設定したが、その程度の酒量では、一流ゲーマーにはなれない。胃薬飲んで出直して来て欲しい。



身の毛もよだつ連日の拷問! 見ているだけで酔いそうなアルコールの海! 担当M絶叫「そんなに飲むな! もちょっと遠慮しろ! おれの分も残せ」最終試合にふさわしく、まさに地獄のような3日間であった。あなたは一体、このうちのどれに耐えることができるだろうか(耐える気もない? ごもっとも)個人的には、チャンポンが一番気持ち悪そうだった。担当のMは、しきりに「もったいないもったいない、もったいないよー!」を連発。飲む方も飲ませる方もつらい、何が楽しいんだかよくわからない企画であった。

酒種別得点表

素　面	132000
ウイスキー	97000
チャンポン	36000
ビール+ストロー	54200
七味+町内一周	7500



サクラ散る?

この度の「Gアクション主宰 プロゲーマー認定試験」において、最終選考に残られた渋谷区のモアイさん(仮名)が、厳正なる試験の結果、見事プロゲーマーとして認定されたことを御報告します。おめでとうございました。しかし、たいへん残念なことに、先日、御本人より「初心を忘れることなくさらに修練を重ねたいので、遺憾ながら今回の認定は辞退したい」との連絡があり、今回の合格はなし、ということになりました。よって、次回も引き続き認定試験を行います。ふるってご応募下さい。皆さんの参加をお待ちしております。(M)

リゾート・グッズ・ライブ・カタログ

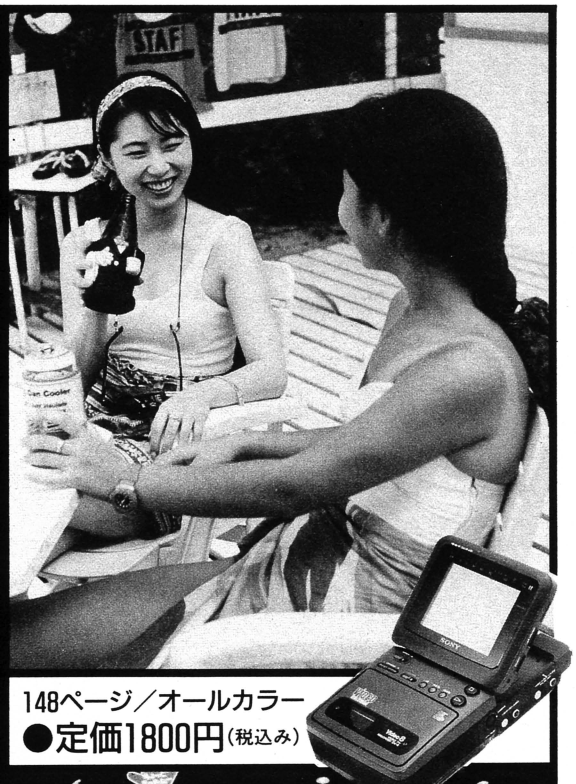
RESORT GOODS LIVE CATALOG



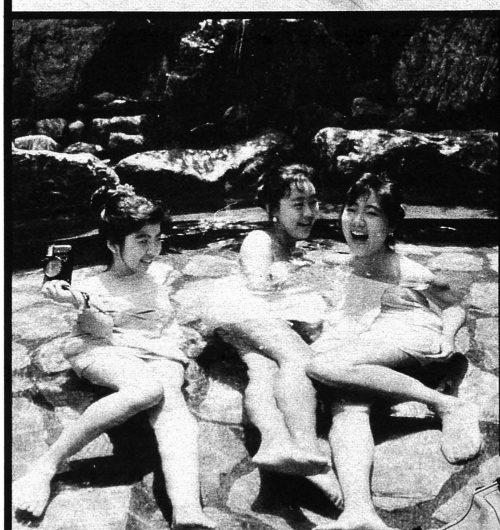


好評発売中

MONOと遊べばこんなに楽しい！
フリータイムを演出する小粋な
グッズたちをオールロケ取材！



148ページ／オールカラー
●定価1800円（税込み）





〒162東京都新宿区東五軒町3-28 双葉社 TEL03（5261）4818〈販売〉

ゲーム業界のデーブ・スペクター

インドマンの

プラクティカル コンピューターゲーム リポート

実用的電気遊戯報告

CHAPTER 3

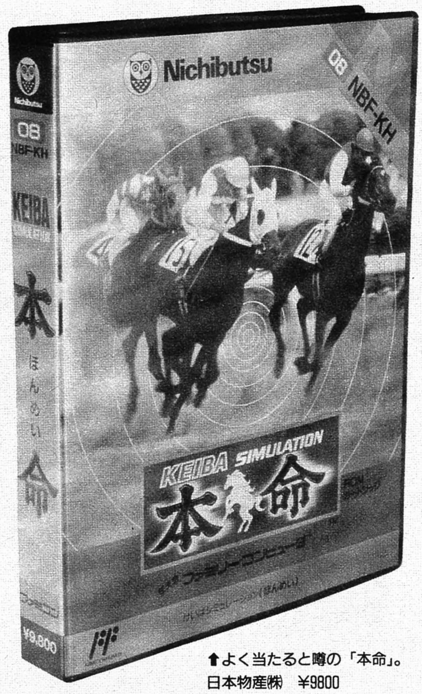


競馬予想シミュレーション

本命

コンピューター予想で大儲け！

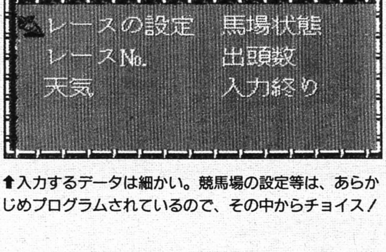
そろそろ有馬記念の季節である。読者の中にも昨年の〝ド本命ガチガチ低配当〟という銀行レースの結果に、「あー、やっぱり…」とホゾを噛んだ人も多いはず。何を隠そう私、インドマンもそのひとりである!! わかっちゃいるけどなかなか買えない本命馬券。思わず手が出る穴馬券。もしも、自分のかわりにズバリ！1点予想をしてくれるファミコンソフトがあったなら…。それが、あったんである!! その名も『本命』!! これで今年はいい正月を迎えてちょんまげっ!!



⬆よく当たると噂の「本命」。
日本物産㈱　¥9800

ファミコン初の本格派競馬予想ソフト!!

コンピューターが競馬の予想をする…。これは今に始まったことではない。昔から、競馬新聞等でやっているし（たぶんパソコンを使用してる）、ゲームウォッチみたいな市販の電卓型予想機もあった（これが高くて買えなかったんだよな）。だが安くて、簡単に扱えるものは今までなかった。ところが、この「本命」、そんな競馬ファンの夢をついに実現してくれたのである!! そこで、今回は編集部からの特別予算2万円を元に、実際にこの『本命』の予想した馬券を買ってみることにした!! (前項の株の時の教訓をふまえ、今回は最初に2万円もらっときました)



⬆入力するデータは細かい。競馬場の設定等は、あらかじめプログラムされているので、その中からチョイス！



競馬新聞片手にデータを入力！

さて、この『本命』の最大の特徴は、入力データの細かさである。まず、コースデータ。これは、開催地、レースNo.、当日の天候、馬場の状態、コースの種類（芝・ダート）、内・外回り、レース距離、出頭数の計8項目。これを入力することにより、あらかじめインプットされたプログラムに照らし合わせ、様々なコースの状況をシミュレートしてくれるワケだ。今回のターゲットは10／21の東京競馬5日目の9R「サラ四歳以上」と10R「南武特別」なので、当日の東京競馬場の状態及びレースの内容を入力した。天候は晴れ…っと。

続いて、出走馬データだが、こいつが何と16項目もある。主なものだけ掲げると、予想記号、脚質（先行とか差しとか）、馬の年齢・性別、獲得賞金、持ちタイム、馬体重…といった具合。ま、予想をしてくれるのに文句は言えないが、このデータ入力が意外と大変。できればバッテリーバックアップにしてくれるともっと良かったんだけどな〜。そーすれば一度入力した馬の情報は次回も流用できるでしょう？ ニチブツさん新作では考えて下さいねっ。

さて、全てのデータの入力が終わるとレースモードにて『本命』の予想したレース展開を見ることができる。画面の上半分に「ターフビジョン」（先頭集団を映し出す画面）、下にコース全体を上から見た図が現れ、レースの経過時間、経過距離が表示される。つまり、入力したデータによってシミュレートされたレースがリアルに（経過時間なんか本当にそっくり!!）展開されるワケだ。

今回の9Rの私の個人的な予想では、本命が6ワク⑨番のシンザンメグロ。対抗が5ワク⑥番のワールドコマヨシ。連勝で5—6とゆーところだったのだが、『本命』のシミュレートしたレース展開ではスタートで出遅れて、終始後方集団のまま！ シンザンメグロは着外に終り、1着7ワク⑪番のメリールウ（この馬、予想誌では何と無印!!）、2着に6ワク⑧番のユカプリンセス。ワールドコマヨシはがんばってやっとこさ3着という結果に終わった。



⬆競馬新聞から、それぞれの馬に脚質データを入れる。先行馬は予想レースでもちゃんと先行するのだ（笑）!!



⬆その馬の持つベストタイムを入力。同距離のデータが無い場合は、最も近い距離のデータを入れればよい。



⬆データの入力ミスは許されない。たったひとつの数値の違いでもレース結果に影響をもたらすのだ!!

予想は一点買い!!

さて、困った。『本命』クンの予想では9Rは6—7である!! まあ6ワクはいいとしても、問題は7ワクのメリールウだ。はっきり言ってこんな馬が来るワケないのだが、まあしかたがない。そこで、6—7を5千円、5—6を3千円、そして予想誌で人気の2—6に2千円と、6ワクを頭に流してみることにした。

続いて10Rの予想。こちらは順当に1—7という結果が出たため、安心して（このあたり、まるで私、『本命』クンのこと信用してない表現だな）1—7に5千円、1—2に3千円、2—7に2千円と①・⑦・②の柱買いをすることに決定した。

果たして『本命』クンの予想は当たるのであろうか!? メリールウは来るのだろうか!? そんな不安を抱きつつ、私は競馬場へ向った。



⬆これは10Rの1点予想。1-7は当日、5.8倍の2番人気。なかなかソツのない予想である。

インドマン天皇賞でボロ負け！

うえ〜ん。負けてしまった。実はこの秋の天皇賞はあまりやるつもりはなかったんだが、当日たまたま仕事で飯田橋にある「アクション」編集部に行ったのがイケなかった。飯田橋の隣といえば後楽園…思わず帰りに場外馬券場に寄ってしまったのである。もちろん、最初から買うつもりがなかったので『本命』での予想もしてきていない。えぇい！ コンピューターに頼らずとも、実力で当ててたるわい！ と買った馬券は今、最も強い馬と言われるオグリキャップの単勝・3万円!! ところが結果は2着。あの武豊のスーパークリークに惨敗である。皆さん！ 馬券の衝動買いだけはやめましょう…。

いざ決戦!! 東京競馬場へGO!!

さて、ここでイキナリ9Rの結果だが、何と！ メリールウが来てしまったのである!! 冗談ではない。マジにでである。しかし連復は5―7!! てしまったワケだが、よく考えてみると7ワクから流していれば取れた馬券だったのだ。予想では3着に5ワク⑥番のワールドコマヨシが入っていたのだから!!

ショック!! 『本命』クンを信用しなかったばっかりに、この結果。ひ～、ごめんなさあ～い!! などとナゲてみてもあとの祭りである。

実は先日も、私のとある友人のゲーマーがこれと同じ体験をしているのだ。彼のやったのは中山の1600mの『初富士ステークス』。『本命』クンの予想結果は6―8というとんでもない穴馬券!! こんなもん来るワケねーやと、全く無視して馬券を買ったら、この時はズバリ6―8が来ちゃったんである。しかも、何と8、670円という高配当!!

この話を聞いた時、私は死ぬほど笑ったもんだが、それと同じことを自分がしてしまうとは!! 何て俺はバカヤロ様だ。トホホ…。

さて、かくなるうえは10Rで取り返すしかない。今度は予想に忠実に買ってある。これで外れたら、この記事がとってもつまんなくなっちゃうのだ。思わず馬券を握る手に力が入った。いよいよスタートである!!

レース展開は予想と違ったものの最後の直線で一気に7ワクのローランシンガーが差してきた…。2ワクのスマイルオンユーも来た。行け！そのまま行けえ～っ!! もう、ハジも外聞もない!! 私は絶叫しまくった。そして、ついに来たのである!! 2―7!! やったあー！ 『本命』クンありがとーっ!!



⬆キタイに胸をふくらませつつ馬券を買う私。しかし、まさか本当にメリールウが来るとは…(笑)



⬆9Rの結果に思わずニガ笑い。顔が引きつってます。くっそォ～／ ま、まだ10Rがあるわいっ!!

当たった!! 配当1070円!!

いや～、良かった、良かった。まあ、3点買いした中では一番安目が来ちゃったワケだが、この際、そんなことはどうでもよい。当ったことに意義があるのである。10・7倍の配当がついて21、400円の収入。2万円の元手を差し引くと、1、400円の勝ちってことだ。わはは。それにしてはちょっと、さっきの文章はコーフンしすぎだったな（笑）。

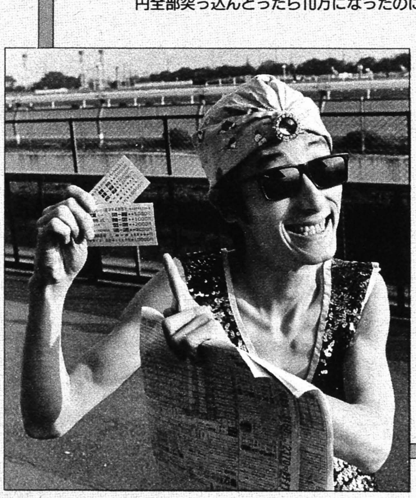
ちゅーワケで、今回はズバリの的中はなかったものの、『本命』クンの予想は充分参考になったのである。

私はここで決心をした。もうゲーマーはやめた!! この『本命』クンと組んでプロの馬券師をめざすことにする。今度は本気だぞ!!

（ちなみに、このソフトの予想結果が外れてもニチブツは一斉責任は持たないそーだ。あたり前だっ！）



⬆ついに取った／ 10Rの2―7!! うーん、1万円全部突っ込んどったら10万になったのになぁ～。



⬆とりあえず当たり馬券を手に喜びをかみしめる私。しかし、その心の中には9Rの後悔の念が…。ああ、メリールウ…(笑)

インド式大予想術!!

今回この『本命』をチェックしてわかったことだが、かなりこのソフトの信頼度は高いとみた。ただ、単純に予想結果を1点買いするより1着馬のワクからの流し買い。また3、4着の馬のレース展開によっては、その馬をおさえておく必要もあるだろう。まあ競馬というのは当たるも八卦、当たらぬも八卦。くれぐれも自分のお小遣いの範囲内で遊んでくれたまい。そーでないと私のようなことになるぞ。何!? そんなヤツの予想術は聞きたくない!? そりゃそーだ（笑）!!



⬆これがレースモードの画面。実際のレースにも負けずリアル!! 最終的な着順だけでなく、レース展開も参考にして予想を立ててもらいたい。グッドラック!!

ゲーム変遷史

TVゲームはいかにして発達してきたか!?

人気ゲームのルーツを探れば……

◆ドンキーコングからドラゴンクエストまで◆

第1号のドンキーコング発売以来、ファミコンには数々のヒット作が生まれた。いま、その進化の歴史をひもといてみよう。

一九八三年七月十五日

初めてのファミコンソフト「ドンキーコング」「ドンキーコング・JR」「ポパイ」が発売された日である。

現在日本で最も普及しているコンピューター。それが言わずと知れた「ファミリーコンピュータ」(以下、略してファミコンと呼ぶ)である。低価格、高性能(当時としては)など、ファミコンが成功した要因にもいくつかある。だが、なんといってもソフトの豊富さが一番の大きな理由だろう。ゲームセンターでしかプレイすることができなかった、「ゼビウス」や「スターフォース」などの人気ソフトが、家庭でいつでも手軽に楽しめる。当時の子供たちにとってファミコンは魔法のマシンのように見えたに違いない。

ファミコンソフトも初期から始まって現在に至るまで、たくさんのジャンルが生まれ、さまざまな流行の移り変わりがあった。ファミコンが発売された頃、まだソフトは任天堂が発売しているだけであり、傾向としては「ドンキーコング」や「ベースボール」などのアーケードゲームからの移植ソフトが多かった。続いてナムコ、タイトー、コナミなど大手アーケードゲームメーカーが参入を開始する。このころはまだRPGなどは登場しておらず、アクションやシューティングが全盛の時代。まず最初のエポックメイキングとなるソフトは、ナムコから'84年11月に発売された「ゼビウス」だった。このゲームは、美しいグラフィックとなめらかなスクロールをウリに、ゲームセンターで大ヒットしたシューティングゲームである。そのグラフィックや敵キャラの動きは、ファミコンでは再現不可能といわれたソフトであった。結果として「ゼビウス」のヒットは子供ばかりでなく、大人の目をもファミコンに向けさせることになる。この時期、ファミコンはたくさんのライバルマシンとの戦いから頭一つリードを奪っていた。また、優秀な多くのサードパーティに支えられ、良質のソフトが数多く発売された。「スターフォース」('85年6月)はアーケードからの移植。高速かつシンプルなシステムを生かしたシューティングゲームだ。その人気はそのまま「グラディウス」('86年4月)へと引き継がれていく。段階的パワーアップという概念を初めてシューティングゲームにとり入れたこのゲームは、後々のシューティングゲームに多大なる影響を与えていくことになる。

「ファミコン」が家庭用ゲームマシンとして不動の地位をかためたのは「スーパーマリオブラザーズ」('85年9月)の発売からだった。このソフトは発売以来爆発的な売れ行きを示し、初年で400万本近くを売りきった。実にこの1本だけで196億円の売り上げを、1年間でたたき出したのである。ファミコン専門誌のヒットチャートの上位を2年近くに渡ってキープし、製作された映画は大ヒット、攻略本も数多く出版された。また、出せばたいていのソフトは売れると言われたのもこの頃である。

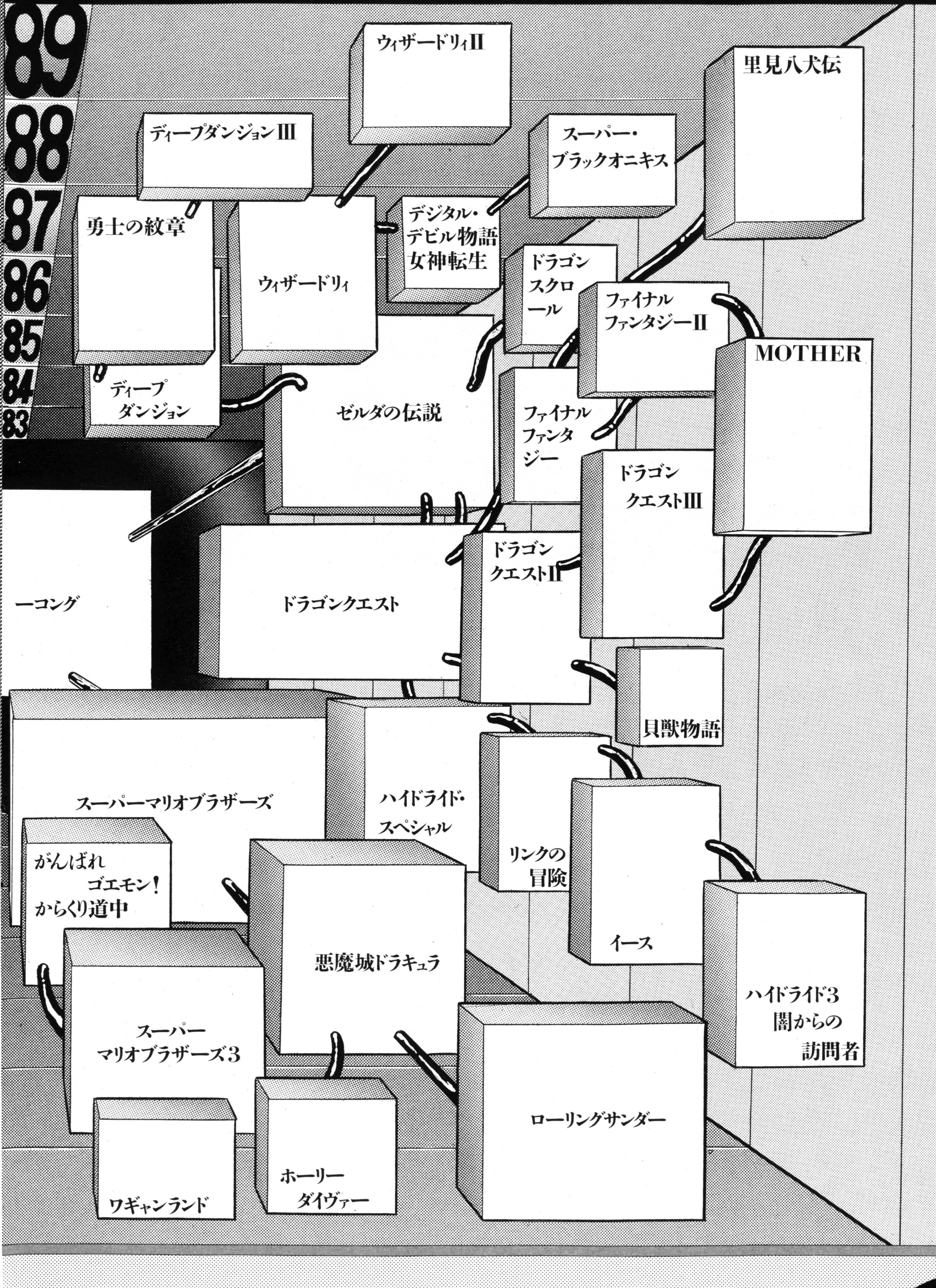
ディスクシステムと同時に発売された「ゼルダの伝説」('86年2月)は、アクションRPGの先駆け的存在としていまだに人気が高い。適度な難易度や数々の謎が新鮮であった。

そこで「ドラゴンクエスト」('86年5月)の登場である。正確に言うと「ドラゴンクエスト」の人気に火がついたのは、シリーズ2作目の「ドラゴンクエストII―悪霊の神々―」('87年1月)からだった。日本中をドラクエフィーバーに巻き込み、発売日である1月26日の長蛇の列はニュースに流れ、新聞の社会面を賑わせた。こんなソフトは後にも先にもドラクエだけであろう。「猫も杓子もRPG」と呼ばれるほど、RPGの発売本数が増えだしたのも「ドラクエ」の功罪と言える。

これ以降の代表的人気ファミコンゲームとしては「ファイナルファンタジー」('87年12月)があげられる。RPGとしてはドラマ性を重視したシナリオや戦闘システムなどが特徴であり、かわいらしいキャラクターなどにも人気が集まった。「テトリス」('88年12月)の名前も忘れることはできない。ソ連製のこのパズルゲーム、シンプルな操作性と単純なゲームシステムで、大人でも簡単・手軽にプレイできる。ゲームセンターで背広姿のサラリーマンたちが一心不乱にレバーを握る、珍しい光景が見られ「テトリス症候群」なる造語まで作りだしてしまったほどだ。

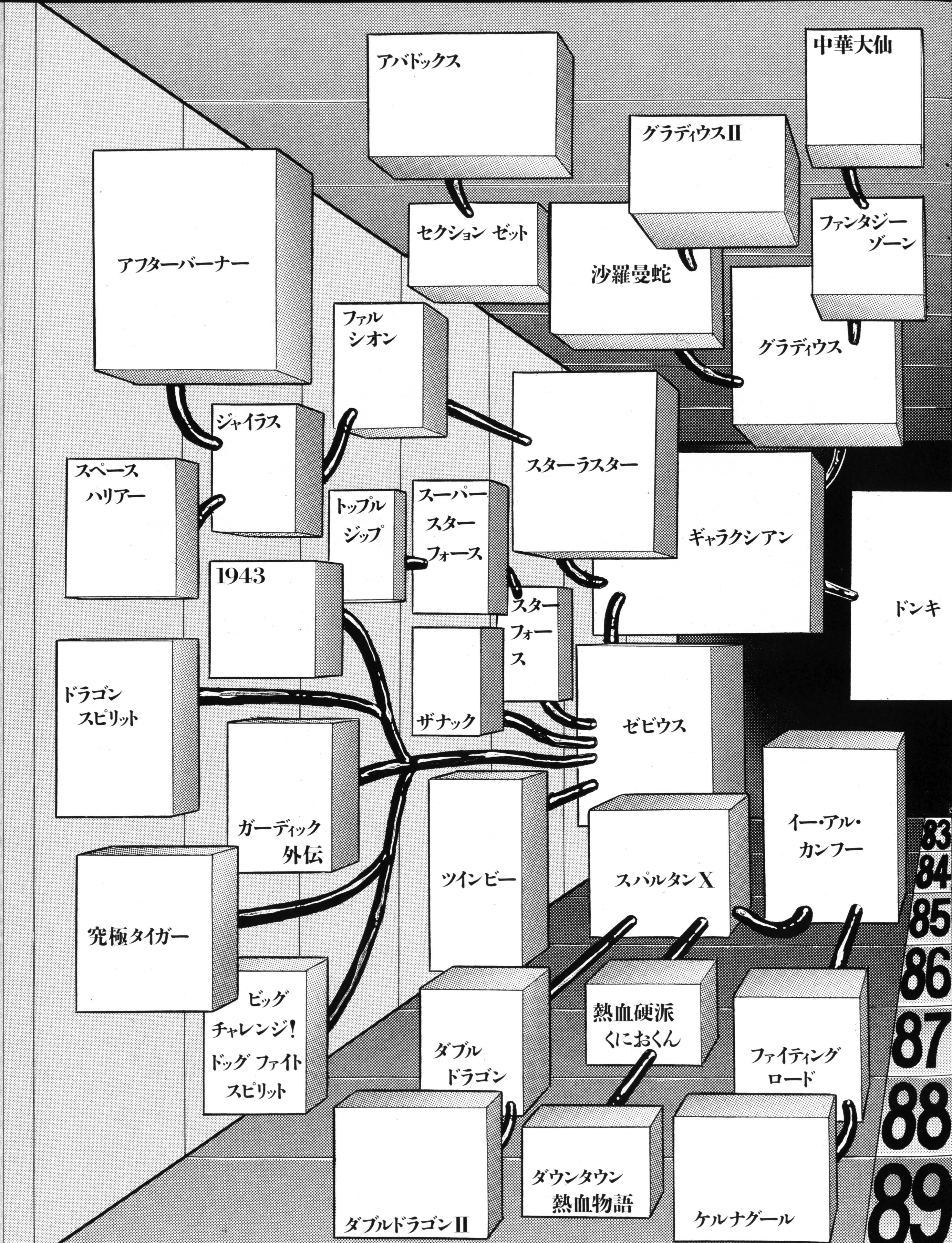
そして現在、ファミコンは大きな壁に突き当たっている。オリジナルのヒット商品があまりにも少なすぎるのだ。この壁を撃ち破る新たなゲームはどういったかたちで登場するのだろうか。RPGか、アクションやシューティングか。あるいは、全く別なものなのかもしれない。

ジャンル別人気ソフト変遷史



ファミコンゲームの歴史を簡単に描くとこのような図になる。1983年に発売された「ドンキーコング」から始まって、まずシューティングの元祖、インベーダーブームの直系の子孫である「ギャラクシアン」が1984年9月7日に発売され、その後のシューティングゲーム発展の素地をつくった。その後シューティングは縦スクロールの「ゼビウス」('84年11月)、3Dシューティングの「スターラスター」('85年12月)、横スクロールの「グラディウス」('86年4月)という、3つの方向に。1985年4月の「イー・アル・カンフ

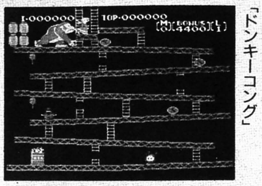
ファミコンゲームの3大ジャンル、アクション・シューティング・RPG。その進化をたどると、各ジャンルのキーファクターが見えてくる。



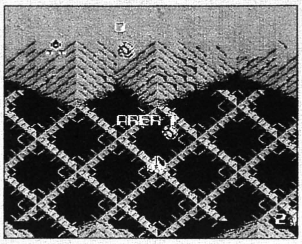
ー」と、同年9月の「スーパーマリオブラザーズ」は、アクションゲームの黄金時代を築いた。RPGは最後発で、'86年2月)の「ゼルダの伝説」が元祖。そして「ドラゴンクエストII」('87年1月)の大ヒットがあり、他にも3Dものの「ディープダンジョン」('86年12月)、アクションRPGの「ハイドライドスペシャル」('86年3月)といった種類が派生している。

オリジナリティあふれる名作ソフト

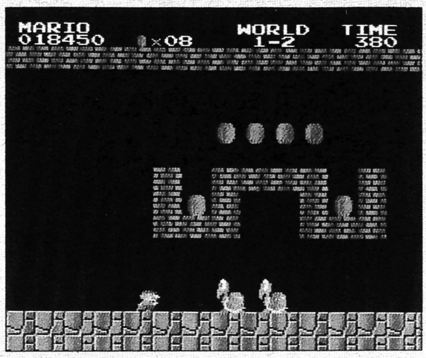
名作が名作たる所以はどこにあるのだろうか? その秘密を探ってみよう



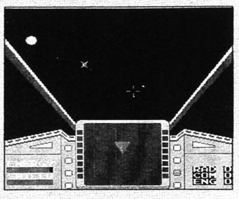
←ファミコンゲーム第一号の「ドンキーコング」



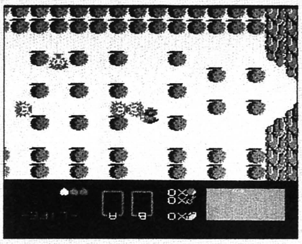
↑AI(人口知能)を搭載、プレイヤーのミスに反応して難易度が変わる「ザナック」



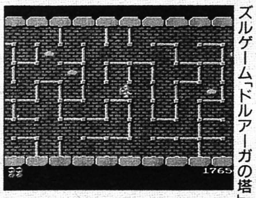
→操作性の良さも人気を呼んだ、ファミコン界のスター、「スーパーマリオブラザーズ」



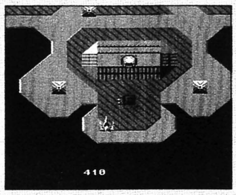
→リアルな操縦感覚が楽しめる「スターラスター」



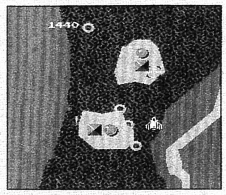
↑RPGの元祖「ゼルダの伝説」は、ゲームバランスの良さを誇っていた。



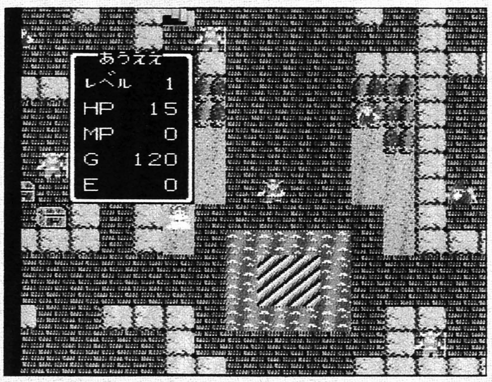
←RPG的な要素を持ったパズルゲーム「ドルアーガの塔」



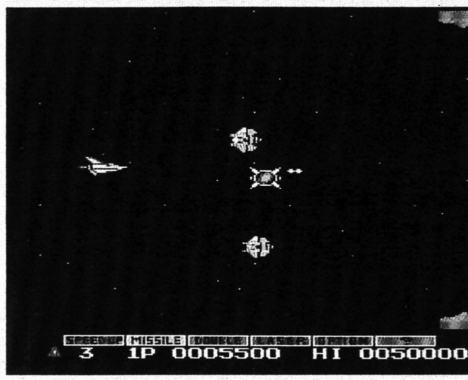
↓強化アーマーと特殊攻撃というシステムがひかった「ASO」



↓縦スクロールシューティングゲームの最高傑作「ゼビウス」



←RPGの名を一般に広めた「ドラゴンクエスト」のシリーズは、万人に楽しめるという希有なゲームだった。



←アイテムを取ることによって段階的にパワーアップするというシステムは、「グラディウス」から始まった。

パイオニアたちの時代

現在、700本以上の数が発売されているファミコンソフトの中から、エポックメイキングとなったソフト、全体の評価は低いが着眼点がおもしろいソフトなどを選んでみた。

まずは「スーパーマリオブラザーズ」。このゲームは、隠れキャラの概念を前面に打ち出したゲームである。何もないところでジャンプした時に出現するボーナスステージ、地下に潜れる土管など、ゲームクリアそっちのけで隠れキャラを探しまくった人も多いと思う。

「ゼルダの伝説」は当時あまり知名度のなかったACRPG(アクションRPG)というジャンルを定着させた。豊富なアイテム、迷宮に隠された数々の謎、迷宮の配置を変えたり新しい謎を設定した裏ゼルダなど、初めて体験する世界に子供たちは夢中になった。ディスクの容量だけでもおもしろいゲームは作れるという好例である。

その後のありとあらゆるシューティングゲームに少なからぬ影響を与えた「グラディウス」。初めて段階選択パワーアップ方式を取り入れたゲームだった。またオプション(分身)やバリア(防御壁)など、パワーアップの種類にも新しい試みがちりばめられていた。

「ドルアーガの塔」は、初のRPG要素を加えたアクションゲームとして人気を得た。アイテムの入手方法が難解だったにもかかわらず、それでもプレイさせてしまうパワーを持ったゲームだった。

「ザナック」は高速スクロールがウリのシューティングゲーム。とにかく早く、壮快感バツグンのゲームだった。またAI(人工知能)を組み込み、プレイヤーの腕前にあわせて難易度が変わるという画期的なゲームだったのだ。

「ゼビウス」は当時の名作シューティング。これをプレイするために「ファミコン」を買った人も多い。

さて現在のファミコンを語る上で欠かすことのできないゲーム、それが「ドラゴンクエスト」シリーズである。このソフトがこれほどまでうけたのはなぜか? それはこのゲームがモノマネゲームだからである。つまり、それまでのパソコンゲームのおいしいところを「ファミコン」のユーザーにもわかりやすく噛み砕いて演出しているのだ。それは街の表示方法や戦闘システムといろいろあるが、本当に面白いものを見抜き、そのオイシイところだけを自分の内で消化してからアレンジし直すということは大変な作業だし、立派な姿勢だ。エポックメイクと呼ばれる資格は十分ある。

以上、重要なものだけをピックアップしてみた。前ページの図と併せて見てもらうといっそうわかりやすいと思う。

第1回・ナムコ杯争奪

大ゲームトライアスロン

ゲームに明け,ゲームに暮れた1日を追う





午後12時ジャスト。試合は開始された。ある種異様な緊張感の漂うなか、第1種目の『ファミスタ'90』に挑む。左上の写真は、当日参加したメンバー。左から服部浩章、八木正幸、折原光治、高野保彦、上野利幸。

去る11月5日、東京・双葉社にて、ナムコ杯・ゲーム版鉄人レース、〝ゲームトライアスロン〟が敢行された。本物のトライアスロンと同様、3種のゲームの完走、最速クリアを競うこのレース。では、当日のようすを追ってみよう。

5人の熱い？　戦いが今、始まる

週に20時間以上、コンピューターディスプレイの前で仕事をする人の半数以上は、テクノストレスの兆候が見られるという。目の疲労、肩こり、頭痛などを訴える、現代ならではの病である。が、それくらいのことに負けているようではだめだ。これからのハイテク時代を生き抜くには、テクノロジーに振り回されない、強靭な肉体と精神を築き上げることが必要不可欠なのである。

だから、ゲームトライアスロン。

では、集まった5人の試合前のようすを見てみよう。まず、最有力候補である服部浩章。「帝王が帝王による帝王の帝王が帝王のためのゲームの……」。何がいいたいのかよくわからない。聞くところによると、前日は徹夜麻雀のせいでろくに寝ていないとのこと。それでも、服部は「ボクは、気分がハイなときほど集中力が研ぎすまされるから」と自信ありげである。さすがプロゲーマーの貫禄。他の4人は……「俺、最下位かなあ」「オレもオレも、最下位」。謙遜なのか本心なのか意気消沈、いずれにせよ心もとない。

午後12時、試合開始！

5人が一斉にファミコンのスタートボタンを押した。第1種目の『ファミスタ'90』

はじめてのファミスタ'90

はファミスタシリーズの第5弾で、操作方法などは同じものの、選手のデータなどが微妙に変更されている。そして、この日出場した5人がこのゲームをプレイするのは今日が初めて。

さて、プロの服部は、いきなり最強の〝Mチーム〟と対戦している。このチームは攻撃、守備ともとても手堅く、下位打線です

ゲームトライアスロン

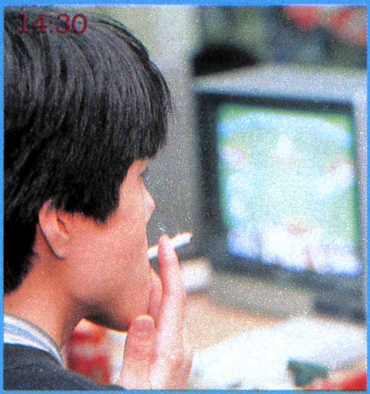
人間対電脳遊戯 競技規定

トライアスロン。それは、スイム（水泳）、バイク（自転車）、ラン（マラソン）を連続してこなす驚異の鉄人レースである。そして、その3種目をゲームに置き換え、競技にしたものが、この〝ゲームトライアスロン〟だ。では、ルールを説明しよう。まず、第1種目は『ファミスタ'90』。ここでは、各人〝Gチーム〟、〝どうむ〟球場を使用し、Gチーム以外のすべてのチームに勝たなければならない。そして、第2種目は『源平討魔伝』。スタート地点〝地獄〟から、最終地〝鎌倉〟到着まで。最終種目、『ファイナルラップ・ツイン』では、〝クエストモード〟をクリアする。以上の全種目を早く終了した者が優勝。なお、これだけでは精神衛生上好ましくない、という意見を取り入れ、第2種目と第3種目のあいだに、池袋・ゲームファンタジアで『ワニワニパニック』をプレイ、という番外種目を設けた。

試合開始から1時間以上経過した時点で1勝もしていない八木。フライを取る練習から始めたほうがよさそう。

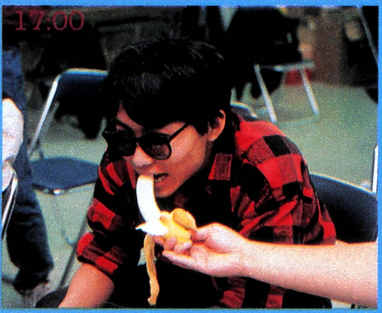


『ファミスタ'90』では、なかなかのサエを見せる高野。「発売前の『ファミスタ』がプレイできてうれしいです」



服部が『ファミスタ'90』最後の試合に挑むころ、その他の面々は、早くも疲労の色が濃くなってくる……。





服部の傲慢さはこんなもころにも現れている。バナナをわざわざ手下に持たせ、自分は口だけを動かすという怠惰な態度。が、手下に「服部って変な奴でしょ？」と、こっそり聞いてみたところ、予想に反し「ええ」という答えが返ってきた。さらに「みんな、服部さんのことを『ずるい』っていいますけど、ちがいます。単に卑怯でキタナい人なんですよ」としみじみ語ってくれた。

もう疲れた人　まだ疲れない人





「だからさあ、うちは『ファミスタ』は下手なんだよ」と上野。相当の苦戦を強いられている。それとまったく対象的なのが、服部。このまま1週間くらいゲームし続けても生きていそうなバイタリティーである。

夜の池袋（まち）へ

ら、少しでも甘いボールを投げようものなら、容赦なく場外ホームランを叩き出す強者ぞろい。それでも、服部はいたって快調で、初回に3点、5回表に2発のホームランを打ち、一気に4点をあげ7点差に。6回裏に132メートルのホームランを許したものの、結局7－1で快勝。高野も同じくMチームと対戦するが、初戦はサヨナラ負け。しかし、その後は毎回得点で、なんとかMチームを下した。「先に強いチームに勝っておけば、あとあとぐっと楽になりますから」（高野）

そのふたりとは対照的にひたすら弱いチームと対戦しているのが、折原、八木、上野。ところが、その弱いはずのチームにすら、まったく歯が立たないようである。

自称ソフトウェアコラムニストの上野は、「昨日の晩飲みすぎたから、気持ち悪くてダメ。それに、うちはゲーマーじゃないし」と早くも投げやりな態度をとり、なんでもないゴロをエラー。ギャラリーからは「初心者よりも下手」の声しきり。八木もまた、「最下位は貰ったかな」とエラーの連続だ。

ゲーマー兼ライターの折原は、服部ほどのペースではないが、それでもかろうじて勝ち進んでいる。

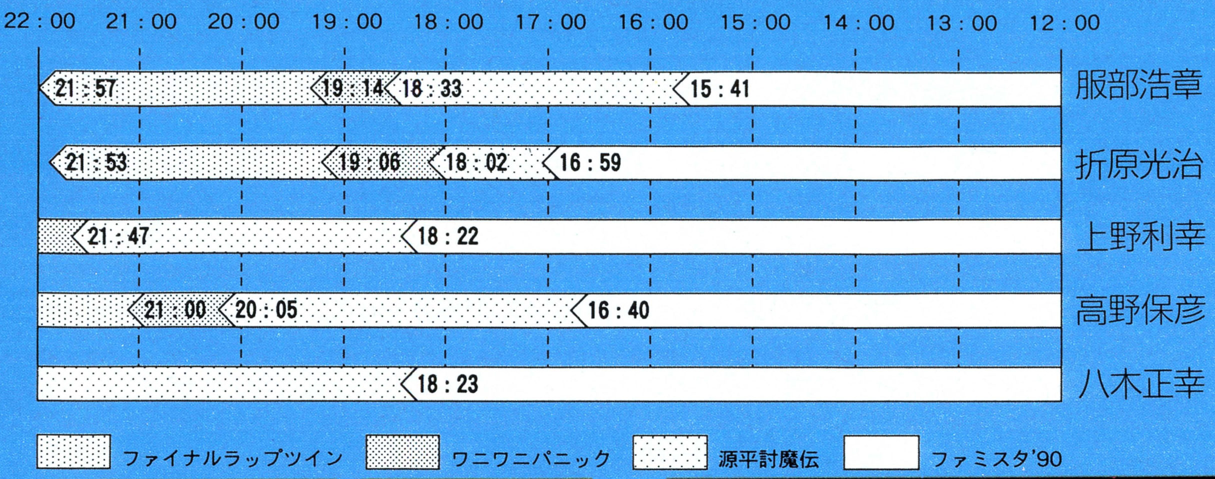
午後2時を少し回った頃、他人が苦戦しているのを尻目に、服部は早くも8戦目。が、ここで、服部にクレームがついた。服部は、持参した自分専用のコントローラーを勝手に使用していたのだ。「ファミコンのコントローラーはコードが短くて使いにくいから」。当然、他の出場者から非難をあびることになるが、そんなことに怯む服部ではない。服部は目的達成のためならば手段を選ばないのだ。「将来の夢？　世界征服だな」。さらに、服部は手下を引き連れて来ていた。「服部さん、〝ここだ〟はよく打ちますよ」と耳打ちする手下。そう、服部は試合開始前、テレビやファミコンなどのセッティング中、手下にテストプレイをさせて、選手の特徴を解析させていたのだ。まさに悪の権化、恐るべし服部。

このあたりから、それまで1勝もできなかった上野、八木が徐々に調子を上げてきた。「カンが戻れば楽勝ですよ」（八木）。「うちは本気だすと強いから」（上野）。とはいうものの、先頭集団との差はいかんともしがたい。

その後は各人のペースで試合は順調にこなされ、3時41分、ついに服部がWチームを最後に『ファミスタ』をクリア。第2の種目『源平討魔伝』へと進んだ。

ところが服部は、何回トライしても1面でアウト。次の面に進めないのだ。これは予想外の出来事だった。『源平』はゲームセンターで3回くらいやっただけだからなー」とニヤニヤしながらも焦りの色を隠せない。やがて、悪戦苦闘する服部は高野、折原に追いつかれてしまう。折原は「鎌倉まで行けばいいの？　頼朝は倒さなくていいの？　あ、そう」と余裕シャクシャク。対する高野は「ルールがわかんないな。なんか、九州の下のほうにいるみたいだけど、

Time Chart



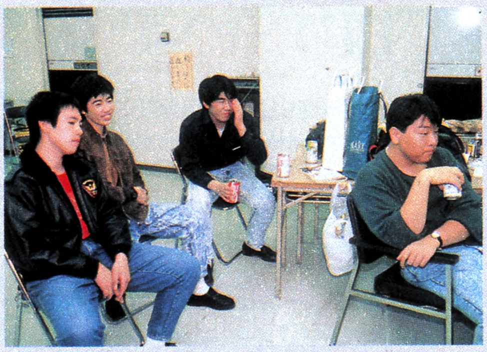


『ワニワニパニック』は次々と頭を出すワニをハンマーで叩くゲーム。叩くたびに、合成音声で「いてっいてっ！」「もうおこったぞ／」などの声を発するのである。



池袋に一番乗りする折原。地図を頼りにして、ゲームファンタジアへと向かう。

服部の人海戦術



服部の手下は計４名。服部にはなくてはならないブレイン集団だ。

ラストスパート

いいんですか。うぅむ、これは危ういか?

上野、八木はあいかわらず、ノン気に『ファミスタ』。もはや論外といってよいだろう。

折原は絶好調。京都から先の、「難しい」とされるエリアをも一気に駆け抜け、あっという間に鎌倉に到着した。本来なら、ここで次の種目に移ることができるのだが、折原はエンディングを最後まで鑑賞。「出来はいいけど、操作感覚がゲームセンターのものと少し違うな」。そして、『ワニワニパニック』プレイのために、午後6時過ぎ、池袋へと向かった。

『源平』では、京都より先でゲームオーバーになったり、落とし穴に落ちたりした場合、強制的に京都まで戻される。これが、このゲームの「難しさ」なのだが、案の定、服部と高野はそれで煮詰まってしまったのだ。もっとも、服部のほうには手下がついている。手下は折原のプレイをすべて記憶し、服部に報告する。それからあとは……もう言わずもがなであろう。約20分遅れで、服部も折原のあとを追い、試合会場をあとにした。

試合会場（双葉社）→飯田橋駅→有楽町線→池袋駅→ゲームファンタジア、というのが主催者の想定したルート。折原はこのルートを使用した。が、服部は違った。妙なところで頭の切れる服部は、池袋のひとつ手前の駅、東池袋で下車したのだ。確かに、池袋駅から人混みにもまれて歩くよりは、こちらからのほうが時間的に有利かもしれない。『源平』で失った時間を、どうしてもここで取り戻さなければならない……。階段をかけ上る服部を待っていたのは、またもや手下であった!

11月といえば、風もそろそろ冷たくなる。そんな中、手下は、自転車とともにじっと待機していたのだ。服部は荷台に乗って「全速力で行け!!」と命令するのみ。ここまでくると、あきれてしまう。ともかくにも、折原との21分の差は、8分にまで縮めることができた。

ちなみに、服部の次に池袋に着いたのは高野。時刻は午後8時20分過ぎ。この時点で、この試合が折原と服部の一騎打ちにな

折原の装備が完璧になったとたん、それまでの余裕の笑みが服部から消えた。気休めにシャレを飛ばしてみたところで、明らかに声が震えているのがわかる。



何度も何度もブロストと対戦する折原だが、どうしても勝てない。服部と同じ装備のはずなのに、スピードが遅い。ボディの軽量化を忘れていたのだ。





優勝·折原光治



"チタンのねじ"を集め、ミニ四駆をパワーアップしていく服部と折原。見守るギャラリー。両者とも、この時点で、早くも3つめのねじを捜していた。

ることは、ほぼ確実となったのである。

底力を見せつけた折原。服部危うし!!

ラストは『ファイナルラップ・ツイン』。ほぼ、差の無くなったふたりにとって、本当の正念場はこれからだ。"クエストモード"とは、『ドラクエ』ライクに進行するRPGモードのこと。ただし、登場する敵はモンスターではなく、ミニ四駆の達人なのだ。そして、各地のミニ四駆チャンピオンに打ち勝って、6つの"チタンのねじ"を集め、ミニ四駆世界チャンピオンとなるのが目的。

ふたりめのチャンピオンまでは、楽にこなした服部も、それから先は未知の世界。だが、手下のアドバイスを受けているおかげか、かなりいいペースで進んでいるようだ。一方、折原は黙々とプレイ。『ファミスタ』のときに連発していたギャグも、もはや出ない。相当疲れているのであろう。とはいえ、ふたりとも、"チタンのねじ"をすべて集めることに関しては、わりと短時間でこなした。が、問題はそのあとだった。

世界チャンピオンのバラン・ブロストは、これまでのチャンピオンとはケタ違いの速さだったのだ。これに勝つためには、ボディやタイヤなどのパーツをハイグレードなものにつけかえなければならない。そして、それらは、店では買えないものばかりなのだ。自分の足で捜し回るしかない。先にすべてのパーツを揃えたのは服部だった。ブロストに挑む服部。しかし、いっこうにらちがあかない。やがて、折原もパーツを揃えた。どちらが先にブロストを破るか。どうやら、折原のほうが、対戦するにつれて着実に腕をあげているようだ。まさに、手に汗握るデッドヒート。ギャラリーも息をひそめて見守っている。

そして、午後9時35分。とうとう折原はバラン・ブロストを負かし、ミニ四駆世界チャンピオンとなった。と、同時に第1回ゲームトライアスロンの勝者ともなったのである。長い長い1日が終わった。

PRESENT



ファミスタ'90を10名様に

官製はがきに住所、氏名、年齢をご記入の上、ご応募ください。抽選で10名様にプレゼント。〒162 東京都新宿区東五軒町3-28 双葉社 漫画アクション編集部·Gアクション「ファミスタ'90」係。'90年1月末日消印有効。

協力/㈱ナムコ　撮影/飯田 敏

ファミコン音楽を語る

鈴木慶一 インタビュー

撮影／福田衡陽

垂れ流しされる音楽の大切さ

『マザー』の仕事を一通りおわってから ね、ついこの間までロンドンでボーッとしてました。向こうで生活していつも思うのは普段ボーとしているときに街中に流れている音楽……雑音として体の中に入ってくる音の質がとてもイイってことだね。

それが音楽状況の豊かさにつながってるんじゃないか……ってふと考えたりすることがあるんですよ。

僕はしばらく自分のアルバムは作っていなくって、CMの音楽作ったりアイドルのプロデュースしたりしてるんだけどね。バリバリのミュージシャンってそーゆう作業を敬遠しがちな人が多いんだけど、アイドルのレコードって黙っててもチャートで一位とっちゃったりするし、CMサウンドっていやでも一日中耳にしてしまう音楽だったりする。そーいうところの音楽環境をよくしていくことが、音楽業界にとって、とっても大切だと思うわけです。

ミュージシャンとして、まず音楽世界の外堀を固めるところからスタートしちゃおうという遠大な計画（笑）。若い頃に目一杯聞く音楽の質が悪いと、大人になって音楽から離れていっちゃうと思うから。

マザーのサウンドは作品として独立する

CMにしてもゲーム・ミュージックにしても、聞く側にとっては期待しないのに一方的に流れ込んでくる音楽ですよね。無意識のうちにヒタスラ聞いてしまっている音楽。

そういうものに血道をあげてみたいなっと思ってたのがゲーム・サウンドをやってみようと思った一番の理由です。

で、『マザー』を糸井さんから頼まれたのが去年の暮れ。ある程度ゲームのシナリオとか画面とか出来たあとにお声がかかったんですけど、その時は「これはいいゲームになる」という予感よりは「この糸井さんがこんなに時間を割いてやってる」という感動でやってみようという気になったのね。

あと大事だったのは、その時点ですでにCD同時発売が決まってたこと。今までゲーム・ミュージックが話題になったりヒットしたりしたことはたくさんあったけれど、必ず、まずゲームが先行してヒットしてからその二次使用物としてレコード会社が食いついてくる、という図式があった。

けど、CDリリースするということが最初から決まってるということで、糸井さんがサウンドをゲームの付属品としてじゃなく一個の独立した構成要素だと認めてる、ってことがはっきりわかったんですね。

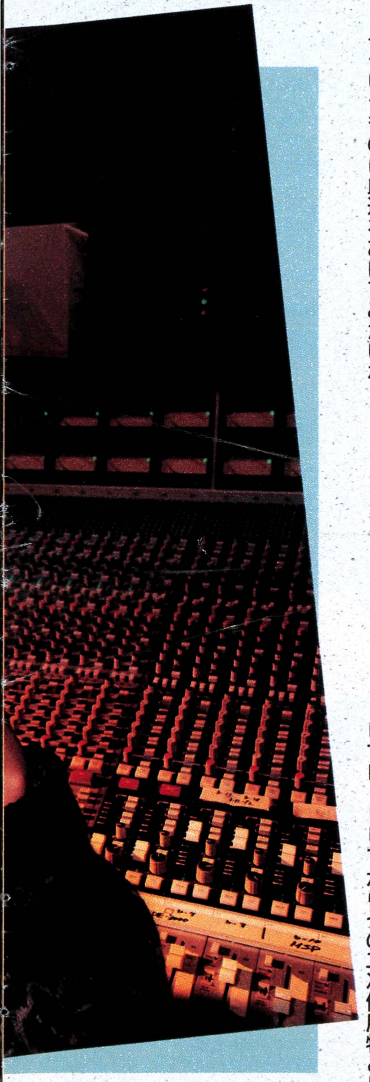
映画音楽みたいにね。

任天堂の田中さんとのコラボレーション

結果的にかなりイイ仕事が出来たと思うんだけど、それは任天堂のプログラマーの田中さんとのすごくイイ関係、そのオカゲに尽きる。

作業は週二、三回、僕のうちで会うところからスタートした。初対面で挨拶してからすぐにガツガツ仕事に入らないで、音楽好きの学生どうしの付き合いっていうかな、そういうところから始めたわけです。

『今度こんなレコード買ったんだよね―』とか『最近これが好きでね―』……みた



PROFILE

1951年生。1970年後半からの一連のテクノ～ニューウェーブ・ムーヴメントでムーンライダーズを率い活躍。86年『Don't Trust Over Thirty』以降ムーンライダーズは休止。若手のミュージシャンやアイドルのアルバムプロデュースやCM音楽などの活動に重点を移す。89年、糸井重里制作のファミコンソフト『マザー』の音楽を担当。同名のCDをCBSソニーからリリース。

いなね。

時間的にはそんなに余裕のあるはずではなかったんだけど、すごくリラックスした雰囲気がすぐにできた。田中さんって音楽が好きで好きでしょうがない、ていう感じの人でね、プログラマーというよりはミュージシャン。僕もあいうタイプの人がゲーム業界にいるなんてびっくりしたもの。

そんな会話のなかから、『マザー』はポップスでいこう。ロックでいこう。うん、〝奏でるんじゃなくて〟〝歌っちゃおう〟という基本路線が決まってきた。

実作業は、糸井さんのところから新しいROMが来ると、二人でその画面を見てみる・その場で僕が曲をイメージで弾いてみる・田中さんがそれをファミコンサウンドに落としてみる、といった即興っぽいコラボレーションで進んでいったんだけど、その際、実際の曲作りから横道にそれた〝実験〟作業に出来るだけ時間をとって凝ってみることにした。

例えばドラムの音ならどこまで低い音を出せるか……ギターの音を細かく分析して再現することでチョーキングみたいな効果を出せないか……僕の部屋に田中さんがコンピューターを持ち込んでの現場作業で、ファミコン音楽の限界を徹底的に研究したわけ。

二人ですごく音楽的なニュアンスの会話……例えば『ここはサザン・ロックっぽいフンイキの音にしたい』みたいな……ができる関係だったから、微妙な部分での〝音〟のイメージのキャッチボールができた。それは、すごく貴重な体験だった。



ファミコン音楽の制作って、そういう事が実はすごく大切なんじゃないかな。プログラミングの作業ってどうしても息苦しい、ガチガチの現場になりがちなんだろうけど、ムダとかヨユウみたいなものが実は本質的には一番仕上りに貢献してるはずなのね。

田中さんはミュージシャンとして今まで現場で生かし切れなかった才能を貯金としてすごく蓄えてたのね。実際にゲームのなかに使えるかどうかという可能性を別にして、いろんな音のアソビを波形としてためてたりした人なんです。僕の無茶な要望に実に誠実に対応してくれたし、実際に彼の提案に触発されて出来た事もたくさんあった。だから、多分彼の中のクリエイティヴィティも今回すごく発散されたと思う。

CREATOR'S FILE 3

Interview of keiichi Suzuki

ファミコン世代の音楽への期待

今、音楽シーンの5年後を予測するのがすごく難しいな。バンド・ブームの後に何が残るのかな。

YMOに触発されてシンセサイザーをいじくりだした子供達が今何をやってるかというと、音楽業界にはあまり来ずにエディターやってたり映像やってたりしてるような気がするんですよ。音楽でメシを食うってのは昔ほどかっこいいことじゃ無くなってるから、他の業界に才能が流れてっちゃってる気がする。そーいう意味では僕らが今、頑張らなくちゃね。ファミコン世代が大きくなっていってどういう音楽を作っていくのかにすごく興味があるんですよ。

『マザー』ではファミコンの制限と真剣に付き合ってみたわけだけど、スーパーファミコンが出てハード上の制限が音楽上でいうと物凄く広がる。そういうハード上に良質の音楽がのっかって広がって、今一日中ゲームをやってる子供達の耳に入っていくって事にすごく夢を感じているわけ。

当然、スーパーファミコンをきっかけにして音楽業界も変わるはずだね。今までゲーム業界の中で閉じていたファミコン音楽の世界が、この高度な音響マシンのおかげで音楽業界全体に開いてくる、つまり、僕みたいに、プロのミュージシャンでファミコン音楽をやる人が増えてくる。ゲーム制作にプロ・ミュージシャンの力が必要になって先鋭的な連中がどーっと入ってきたときに、任天堂の田中さんは、その勢いに耐えられる人だね。彼がいれば次の時代も安心。

で、高度な音楽が使われるようになると逆にそこからゲーム自身も変容してくるはず。楽しみでねー。

うん、これからもゲームサウンドは、どんどんやっていきたいです。ファミコン音楽の作家としてはなんとか創世記に間に合いたい、という戦略もあったんですよ。ほら、まだ行列ができてない、今だっ！ てのがあるじゃない。ゲーム・サウンドにたいして1年前にはシロウトだった僕が、数年後にはこの世界で長老としてデカイ顔しているわけですよ。いいでしょう（笑）

PC Engine

SOL·BIANCA ソル・ビアンカ

壮大なストーリーが疾走する!



★TVドラマを見る感覚でゲームをプレイできるピカレスクR.P.G.!
★長短取り混ぜた全8話のストーリー!
★一流スタッフによるゲーム・デザインとアニメーション・シーン!
★自分好みのキャラクターを作ることができるマルチ・スキル・システム!

人類が宇宙時代を迎えた銀河暦2395年、銀河系は次々と開発され、いたるところで勢力争いが繰り広げられていた。そんななか、野望・裏切りが渦巻く銀河を何ものにもとらわれず自由に駆ける美女、5人がいた。人々は彼女たちを恐れをこめてこう呼んだ――宇宙海賊《ソル・ビアンカ》と。

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM バックアップメモリ 対応ソフト

オリジナル・ビデオ・アニメ 3月21日発売予定

2月下旬発売予定!
CD-ROM
¥6,200(税別)
© MASAYUKI OHNUKI/ORG



あの手この手の豊富な設定と、新感覚の演出で、野球ゲームをショウアップ!



●チャンスやピンチに強い選手や弱い選手など、個性あふれるキャラクターがズラリ! ●試合を経験するごとに、選手が強くなる成長システム! ●キャラクターがしゃべり、観客が歓声を上げるリアルな臨場感! ●全12球団のほかに、自分だけのオリジナル・チームを3チーム編成できるエディット・モード!

12月23日発売! CD-ROM ¥6,200(税別)

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM バックアップメモリ 対応ソフト

オリジナル・ビデオ・アニメ発売予定

アドベンチャー・ゲーム

3月末発売予定!
CD-ROM
¥6,200(税別)
© 1989 MADHOUSE MUTSUKI

PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROM バックアップメモリ 対応ソフト

西暦2808年、かつてのトウキョウは8階層に細分化され、"OEDO808"と呼ばれていた。あらゆる作業がコンピュータによってコントロールされる「サイバー・シティ――OEDO808」で起きた謎の事件とは?



CYBER CITY OEDO 808

私をゲームにつれてって。彼女がコンティニューを選んだら……

史上最強のゲーム・ナンパ術

果して、ゲーム大好きボーイは女の子と楽しくお話したり遊んだり、はたまたエッチしたりできるのだろうか……？



この６人のうち、①ファミコン処女②ただ今、熱狂中③もう卒業よ！は誰？（答えは120P）

全国1000万人のゲーム・エンスー達よ。一体、彼女はどう見ているのか…？次々と発売されるゲームの色香に惑わされコントローラーを握る君のことを。日頃気にしている女の子の視線を、ここに解き明かそう。さあ学べ、超ウルトラテクニックを！

しかしながら、考えてみるとファミコン大好きなんてゆう女の子は結構コストパフォーマンスが良くて、セーフティな奴だよな。

ブランド・グッズだの、おしゃれなデートだの、車だのと金のかかるナンパ・アイテムに比べたら、一本3～4000円のゲームカートリッジで何日も遊べてしまうなんて。しかも、遊んでる場所は部屋の中。

あとは、いつ押し倒すかのタイミングだけじゃん。

ムチャンコ、かわいい女の子でゲームが好きでってゆー奴がいたら、これを逃す手はないわな。ここでは、そうした我々にとって都合のいい女の子の見つけ方、口説き方なんぞを、ちょっとばかり解説しよう。

今回の教材は、東京は新宿の歌舞伎町。レディスクラブ、キャバクラを例に取り上げてみた。

君もしくは君の接待相手がゲームくらいしか話題がない奴だった場合、彼女達…ウォーターキャリアガールは、どの様な反応を示すのか…？　また、彼女たちにもてる男の趣味は何であるのか…？　を徹底的に解明しようという大変、意欲的かつ実用的な試みである。

読者諸君においては、心して本企画を読まれたい。なお、調査の対象数はおおまかなタイプ別に3店…二十三人の女の子にコメントを求めた。



沙羅ちゃん（CATS）は、ゲームセンターで1～2時間は遊ぶ。好きなソフトは上海・テトリス・麻雀など。

メイちゃん（ギャルウィン）はゲームセンターの麻雀、ビリヤードが好き。暇つぶしには最適の定番ソフトだね。友達は、あまりゲームをやらないってさ。

美穂ちゃん（ダイアナ）は、弟のファミコンで遊ぶ。テトリス・上海・スーパーマリオ3などが好き。ゲームセンターもたまに。

ウォーターキャリア業界のビデオゲーム人口は、実に80％。そのうちファミコン保有率は、ほぼ50％、自宅でのプレイ率30％に対して、ゲームセンターでは50％近くが遊ぶ。

人気ゲームは、①テトリス　②スーパーマリオ　③ファミリースタジアム／ウィニングラン／麻雀と続き、アクションやパズル、スポーツゲーム系に人気が集中する傾向あり、と。

驚くべき事にビデオゲームに興味がないと答えたレディは全員二十三名の内、僅かに四名。残りはファミコン・ゲームセンターなど何かしらビデオゲームで遊んでいる。

まあ、兄・姉・弟など家族がやっているので、という引っ張られ組（計7名）が多く、自分でファミコンを買ったケース（早川紫音・咲田まりん・智嬢の計3名）は少ないが。

とはいえ彼女らイカス女の子がゲームを楽しんでいるというデータは、ゲーム・エンスーにとって心強いばかりなり。

また、誰とゲームを遊ぶかという質問に大半が個人・友人と答える中、「友人やお客様と遊びます」と答えた沙羅ちゃんの営業センスはグッド。うーむ、ゲームセンターが終夜営業でなくなったのは残念じゃわいなあ。同伴出勤の前にゲームセンターで待ち合わせでもするか。

しかしながら喜ぶのはまだ早い。

彼女らがゲームをしているからといって口説きのためのマジック・ワードを手にいれた訳じゃないからね。いかにしてゲームの会話を糸口に、より親しくなっていくかが問題。

以下、稚拙ながら私の考えたテクニックを少々披露すると……。

①敵（誰だ?）がビジネスやお金のことに興味を持っていると思われた時は……。

→ゲーム業界通の振りをして、ゲームで一発当てるといかに金儲けが出来るかを話す。アメリカでのNESの大ヒットの話なども有効。（本誌関連ページ参照の事）相手の目に、仕事にかける男の姿への尊敬の念が浮かんでいそうな時は、いつか自分もヒットゲームを作るんだなどと男の夢（?）を語ってみる。

②新作のゲームソフトに目がない時は…。

→最新版のゲーム情報を絶えず仕入れておき、すかさず知識を披露する。（ただし、スクロール速度がどうだのキャラクター表示がなんだのといったマニアックな話は禁物。）

また、開発中のROM基板をポケットの中に入れておき「これがドラクエⅣだぜ」「よし。この後、僕の部屋で見せてあげよう」などと誘う手もある。なーに、ROM基板なんぞ、遊ばなくなった「たけしの挑戦状」あたりを壊してそれらしいムキダシの基板片を小道具として持っておけばよいのだ。（私はほとんどこれに近い手法で、女の子をナンパしそうになった某ソフトメーカーの人を知ってます）

③女の子が見事はまっているソフトがあって、自分はその先をやっていた場合。

→これはもう、必勝突破テクニック・裏技の伝授につきますな。ただし相手のレベルの低さに呆れたり、説教臭くなっては駄目。あくまでも優しくスマートにね。

あと、難しい敵キャラの物まねなんぞで笑いをとるなんて方法もある。ギャグがすべる



あさぎりちゃみ（CATS）嬢は、ほとんどゲームでは遊ばないんだって。それでも暇つぶしに月に1～2回ほどはゲームセンターに寄るとのこと。もし彼氏とデートの途中でも、面白いゲームがあれば一緒に遊ぶと思うって。

早川紫音（CATS）様こそゲーム・エンスーの遊び人にはまたとない良きパートナーであります。ファミコンも持ってる。でもゲームが好きな位はいいけどマニアの男の子は根が暗そうで好きじゃないって。テトリス、究極タイガーがお気に入り。

あいちゃん（ギャルウィン）は、残念ながらほとんどゲームをやらない。家には何かゲーム・マシンがあるのだけど良くわからないってさ。遊び友達も、あまりゲームをやらないそうでたまたま環境がないだけかもしれないですね。



さくら嬢（ギャルウィン）は、もっぱらゲームセンター派。ウィニング・ラン、ファミスタ、テトリスに夢中だってさ。

本誌取材班オリジナル キャリアガール攻略用 傾向と対策完全ガイド

と目も当てられませんがね。（ゲームテックビデオ…GTVのファミコント参照の事）

④結構、ミーハーそうな相手の場合。

→ゲーム関係の有名人の知り合いである事を喋る。「高橋名人に十六連射を教えたのは俺さ」「僕がインドマンをデビューさせた」……もちろんギャグである。

この他、ゲーム向きの筋肉づきだね（なんだそれ…?）といいつつ、彼女の腕や身体を触りまくるというおじさんエッチ。反射神経のテストとか心理テストへ話題をもっていく手法もある。

とまあ、いろんな会話テクニックがあると思うがゲームの話だけに終始してはいけない。いかにウケをとったとしても、それだけの面白い人に終わってしまう公算が高い。ここはやはり、さまざまな趣味に対する奥深く幅広い造詣なんぞを印象づけなければいけないね。ゲームの話はあくまでも会話の糸口。女の子が興味を持っているさまざまな趣味・遊びをじっくり研究すべし。

参考までに今回、コメント取材をした女の子達が求めている〈ボーイフレンドとの理想的な交際像〉が端的にわかるデータ表を掲載しておく。読者各自のレディ攻略の傾向と対策を練る資料になれば幸いである。

		DIANA										CATS						GAL-WIN						
		智	瑠美	千夏	弥生	シェリー	浩子	千里	美穂	杏奈	シーナ	月田綾乃	みく	めぐみ	早川紫音	沙羅	あさぎりちゃみ	留美	絵梨	高野小雪	山岡さくら	あい	咲田まりん	メイ
ボーイフレンドの趣味、何がカッコイイ/ワルイ…?	ビデオゲーム	○	○				○		▲		▲	▲		○	○	○		○		▲	○		▲	
	バイク	○	○	○	○		◎		◎	○		◎				◎		◎	◎	▲	◎		▲	○
	自動車	◎	◎	○		◎	◎	◎	◎			▲		◎	▲	◎	◎	◎	◎	▲	◎	◎	▲	◎
	映画・ビデオ	○	▲		○		○		◎			◎	○	○	○	○		○		○	◎		◎	
	アニメーション	▲	▲	▲			▲	▲	▲		▲	○			○	▲		▲		▲	▲	▲	▲	
	サーフィン	▲	○	◎		○	◎	○	○			○		◎	○	◎	○	◎		○	○	▲	▲	
	シーズンスポーツ	◎	○	◎	◎	◎	○	○	○		◎	◎	○		◎	◎	○	◎		◎	◎	○	○	
	アマチュア無線	▲	○				▲	▲	▲			▲		▲		▲		▲		▲	▲	▲	▲	
	鉄道模型	▲	▲	▲			▲	▲	▲			▲		▲		▲		▲		▲	▲	▲	▲	
	芝居を見る・やる	○	▲	▲			○	▲	○			◎	○	◎		◎		▲		○	○		◎	
	バンド	◎	○			○	◎	◎	◎	○		◎				◎		○	◎	▲	○	▲	◎	
	パソコン	○	▲	▲	▲		○	▲	○			▲		▲		○		○		▲	▲		○	
	イラスト・デザイン	○	▲	▲			◎	○	○			○				◎		○		○	◎		○	
	写真を撮る	○	▲				○	▲	▲			◎				◎		▲		○	◎		◎	
	読書（SF・推理小説など）	○	○				○	▲	○			○				◎		▲		▲	○		◎	
	モデルガン・エアガン	▲	▲	▲			▲	▲	▲			▲		▲		▲		▲		▲	○		○	
	プラモデル	▲	▲	▲			○	▲	▲			▲		▲		▲		▲		▲	▲		▲	
	旅行・ドライブ	◎	○	◎	◎	◎	◎	○	○		◎	◎	○	◎		◎	◎	◎	◎	○	◎		▲	
デートの行き先で素敵だな・オシャレと思うところはどこ	映画館	○	○		○		○	▲	◎		○	○				◎		○		○	○		○	
	ゴルフ場	▲	◎		▲		▲	▲	○			○				◎		○		○	◎	◎	▲	
	湾岸ドライブ	◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	◎	○	◎	◎	○	◎		◎	◎	◎	◎	○	○	○	○	◎
	レストラン	○	○				○	○	◎			○				○		○		○	○		◎	
	ボウリング場	○	○	▲	○	○	◎	○	○			○				▲	○	▲		○	◎		○	○
	ゲームセンター	○	○	▲			○	○	○			○				○		▲		○	○		▲	
	ディスコ	○	▲	○		◎	▲	◎	○			◎		◎		◎		○		○	○		○	▲
	居酒屋	◎	▲				○	○	◎			▲				◎		▲		○	○		◎	○
	カフェ・バー	◎	○	○	◎	○	○	○	◎	◎	○	◎				◎		○		○	○		○	◎
	芝居を見る	○	○				▲	▲	○			◎				◎		○		▲	○		○	▲
	コンサート	◎	○		○		▲	◎	○			◎				◎		▲		▲	○		◎	
	カーレース観戦	○	○				◎	▲	○			◎				◎	◎	○		○	◎	○	▲	○
	ヨットハーバー	◎	▲				◎	○	○		○	○				○		◎		○	▲		▲	
	高級ブティックで買物	◎	▲	○			▲	◎	○			◎				▲		○		○	▲		▲	▲
	動物園	○	○				◎	▲	○			▲				○		◎		◎	○		◎	▲
	温泉旅行	○	○				◎	○	○	▲		◎	○			◎	◎	◎		◎	◎		◎	▲
	アートスペース	▲	▲		▲		○	▲	○			○				◎	▲	○		◎	◎		◎	▲
	遊園地	◎	◎	◎	○	◎	◎	◎	◎	○	○	◎		◎	○	◎	○	◎		◎	○		◎	◎







みくちゃん（CATS）もゲームでは遊ばない。たまにプレイするのは友達の家だそうです。本誌編集部としては、是非ともゲーム・エンスー達のお相手をお願いしたい一人です。ゲーム大好き少年については、特に悪い印象はないとのこと。

咲田まりん（ギャルウィン）嬢は、本命中の本命。テトリスもゲームセンター版・ファミコン版ともにやってるし、ファザナドゥなんかやってるあたりなかなか。映画・芝居にもひとかたならぬ造詣がある様子。カルチャーアート系少女と見た。

星めぐみ嬢（CATS）は、まったくゲームで遊ばない。でもボーイフレンドが好きで、面白いゲームなら一緒にやってもいいと思っている。



留美ちゃん（ギャルウィン）は友達のくれたゲームボーイでテトリスに夢中。



絵里ちゃん（ギャルウィン）は、もうファミコン卒業派。ファミスタは燃えたなぁ。



高野小雪（ギャルウィン）は、かなりのゲーム・エンスーと見た。アルカノイド、テトリスなどパズル・アクション系が好きだって。

やっぱり女の子はいつもアクティブな男の子が好きなのである。静的かつ受動的なビデオゲームは、遊びであって趣味ではない。

調査データの統計では、ボーイフレンドの趣味としてカッコイイと思うものは、

〈人気ベスト〉として

①旅行ドライブ・シーズンスポーツ②自動車③バンド④バイク⑤映画・ビデオ⑥サーフィン⑦イラスト・デザイン⑧芝居を見る・出演する⑨写真を撮る・読書をする……の順。

〈不人気ワースト〉として

①鉄道模型②アニメーション・プラモデル・アマチュア無線③モデルガン・エアガン④パソコン⑤ビデオゲーム……の順。

概しておとなしい遊び・女の子が踏み込めない男の子のひとり遊びにはアグレッシブな印象がある。

また、デートで遊びに行きたいところでは

〈人気ベスト〉として

①湾岸ドライブ②遊園地③カフェ・バー④温泉旅行⑤カーレース観戦……の順。

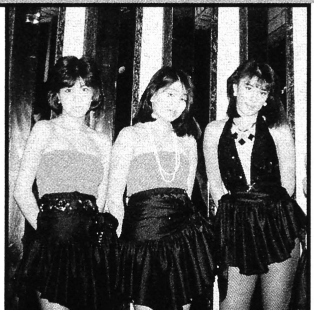
〈不人気ワースト〉としては

①高級ブティックで買物②アートスペース・芝居を見る・ゲームセンター③ヨットハーバー・ゴルフ場④動物園・居酒屋⑤コンサート・ボウリング場・ディスコ……の順。

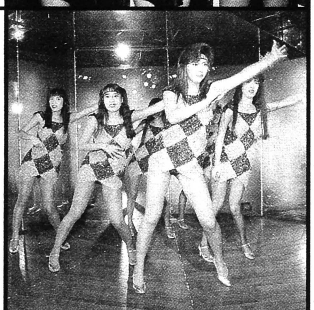
意外なのが、温泉旅行の人気の高さ。またブティックでの買物に人気がないのは女同志で行くところという認識か……？

調査対象の年齢が若かったせいか、ゴルフ・ヨットなどスタンダードなハイソ遊びには人気がない。OL・女子大生……というよりまるで女子高生の人気データのような観測結果である。やはり若さゆえか……。

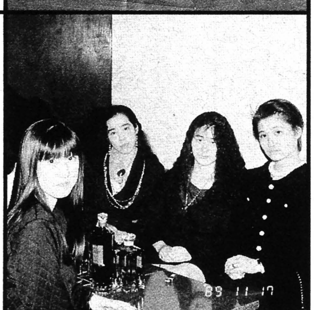
このあたりの分析が、ウォーターキャリアガールの心をつかむには、必要不可欠な要素だといえよう。



ダイアナ…DIANA
料金システム
6時〜7時 …3300円
7時〜9時 …4400円
9時〜12時 …6000円
（すべて50分サービス料込み）
指名60分2500円など
新宿区歌舞伎町1-23-14
TEL…03-208-9141
9142



キャッツ…CATS
料金システム
6時〜7時 … 7578円
7時〜8時 …11712円
8時〜12時 …14468円
（すべて60分サービス料込み）
特に指名料は無し。
新宿区歌舞伎町2-38-2
第二メトロビル B1
TEL…03-208-9457



ギャルウィン…GAL-WIN
料金システム
6時〜7時 … 6000円
7時〜8時 … 8000円
8時〜12時 …10000円
（すべて60分／サービス料・税金各10%加算）
新宿区歌舞伎町2-25-5
亜光ビル B1
TEL…03-5273-3001



月田綾乃（CATS）嬢は、ほんのちょっとドライブゲームをゲームセンターで遊ぶ程度。音楽少女。

23人のイカス女の子は、どんなボーイフレンドと何をして遊ぶことを夢みているのだろうか……？

もし彼の部屋へ行ったら

	DIANA										CATS						GAL-WIN						
	智	瑠美	千夏	弥生	シェリー	浩子	千里	美穂	杏奈	シーナ	月田綾乃	みく	めぐみ	早川紫音	沙羅	あさぎりちゃみ	留美	絵梨	高野小雪	山岡さくら	あい	咲田まりん	メイ
映画のビデオを見る	○	◎				○	○	◎	◎	○	○	○	○		◎	○	◎		◎	○	○	◎	◎
アダルトビデオを見る	○	○		▲		○		▲			▲				▲		▲		▲	○		▲	▲
テレビを見る	○	○	○	○		○	○	○			○				○		○		▲	○		○	
CDなど音楽を聞く	○	○		◎	○	○	○	○	○	○	○	○			◎	◎	○		○	○		○	○
ビデオゲームをする	○	▲				○		▲			▲				◎		▲		▲	○		▲	▲
一緒に雑誌を読む	○	○				▲		▲	▲		○				◎		○	○	▲	▲	◎	◎	▲
ご飯を食べる	○	○	○	○		◎	◎	○			◎				◎		○	○	◎	○	○	◎	
お酒を飲む	○	○				◎		▲			◎		○		◎		◎		▲	○		◎	○
彼のアルバムなど見る	○	○	◎			◎		▲		○	◎	○	○		◎		○		○	▲	◎	○	
彼の読んでる本を読む	○	○	▲			○		▲			○				◎		○		▲	▲		○	▲
トランプやカードゲーム	▲	○				◎		○			○				◎	▲	▲		○	▲		▲	○
なんとなく話をする	○	○	○	○	○	◎	○	◎			◎	○			○	○	○	○	○	◎		◎	○
エッチなことをする	◎	◎		◎	◎	○	○	○		○	○				○		◎	○	○	○		○	▲

クイズ解答●ファミコン処女→①②③④　●ただ今、熱狂中→⑤⑥

取材・文／バッキー高橋　写真／森山成雄・松岡英治　協力／大東亜雄弁会

ファミコンだけじゃものたりない

アーケードゲーム最新事情

アーケードゲームの世界も、いままた転換期を迎えようとしている。体感ゲームとパズルが、かつての主役シューティングゲームを強烈においあげたのだ



ゲームセンターは大人が生んだ

いま、ゲームセンターは、もっともエネルギッシュな空間である。毎日のように筐体が変わり、時間ごとに客の年齢層さえ変わる。

キュンキュン、ピコピコの音の向こうで、ゲームメーカーと、ゲームセンター経営者と客が、三つ巴の戦争を繰り広げているのだ。

たとえば、最近流行の体感ゲームは、客からは喜ばれていても、店からみれば、場所は取る、筐体の値段は高い、事故の可能性もあるので、あまり置きたがらないという。

そのせいかどうかわからないが、今回のAMショーでは、体感ゲームの産みの親、セガに体感ゲームの新作はなかった。しかし、ジャレコが初の体感ゲーム「ビッグラン」を出していたりして、まだまだ混沌としているようだ。

また、テトリスの余波か、ゲームセンターの主流であるシューティングゲームが減り、パズルゲームが増えてきたのも面白い現象だ。コナミの「クォース」のようにシューティングとパズルを合体させて、新ジャンルを生み出してしまったようなモノもあるし、麻雀ゲームにいたっては、AVをそのまま流してしまう、18歳未満おことわりのゲームまででてきている。どうやらゲームセンターがその前身のカジノのような大人の遊び場へ変わりつつあるようだ。

なつかしのゲームは今

その日、起きた瞬間、私は〝インベーダージプシー〟になっていることに気がついた。インベーダージプシーとは、あの1978年のインベーダーブームの際、あいているゲーム機を探して街をうろつきまわったゲームジャンキーのことである。しかし、平成の東京で、インベーダーを探し出すことは、AVギャルのなかからバージンを探し出すことより難しいのだ。しかし、とてもど田舎の温泉地にいく暇はない。そこで、私は世紀の大探検にでかけた。

狙い目は、ボーリング場や、バッティングセンターの待合室。それも山手線内から少しはずれた場所だ。次に、メーカー直営店以外のゲームセンター。これも都心から離れるほどみつかる可能性が高くなる。

だが、私は東京のど真ん中で、インベーダーを発見したのであった。それは、山手線の隠れ里、池袋にあった。

渋谷公園通りを意識したというサンシャイン通りの総本山、サンシャインビルの地下1F、「ゴリラ」と「ピエロ」という2つのゲームセンターがそれ。どちらも同じフロアにあって、その両方に懐しいゲーム機が置いてある様子は、さながらゲーム機の養老院と呼ぶにふさわしいものであった。ちなみに池袋東方会館も旧式ゲームの宝庫になっている、という。

体感ゲーム流行事情

家庭用ゲーム機に押されたアーケードゲームの打開策。決してファミコンじゃ味わえない超好感度アミューズメントだ

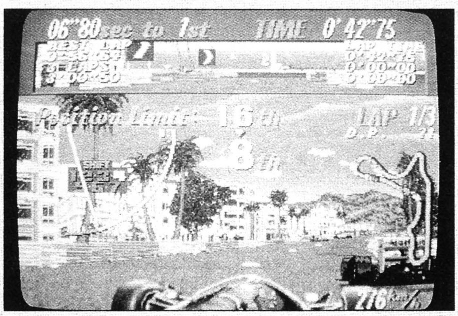
人気の体感ゲームで遊ぶ

近頃、少し大きなゲームセンターにいって最初に目につくのが、この体感ゲームというやつである。コインをいれ、スタートボタンを押した瞬間、もうそこはコクピットのなか。エキゾーストノートが身体中を包み、マシンの鼓動を全身で聞く世界。とまあこういうノリで、大人気を得ているゲームなわけ。

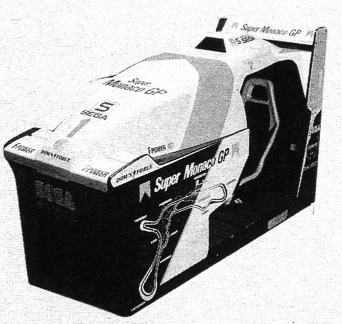
だけどこの手のゲームに興じるのって、けっこう抵抗があるんだよね。「スーツにネクタイのいい大人」がってさ。だから実際に遊んでいるのはせいぜい大学生まで。

しかし、旺盛なるチャレンジスピリッツを持て余す我々こそ、このゲームの真の所有者なのだ！　背後に群がるクソガキ共の前で、ハイスコアをたたきだしてやれ。

そこで、現在人気上昇中の体感ゲームの紹介だ。バイク、戦闘機、ヘリといろいろなバラエティがあるが、やはり主流は車。これもF1人気のなせるわざだろうか?



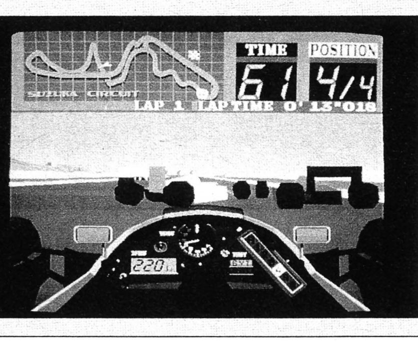
体感ゲームの元祖。セガの「スーパーモナコGP」。本物とおなじギアチェンジが大好評。





4WDラリーを題材にしたジャレコの「ビッグラン」。クラクションまでついている。





ナムコの「ウイニングラン鈴鹿GP」通信機能つきの体感ゲームでこれも題材はF1だ。



人気の秘密 UFOキャッチャー



最近ゲームセンターをデートコースに加えるバカヤロ様が増殖している。この男の聖域(!?)にヤツらを侵入させた原因はというと、この「UFOキャッチャー」「ドリームキャッチャー」。メルヘンチックなデザインにかわいらしいぬいぐるみと、これまでのゲーセンの持っていた機能美の世界とは、まったく逆の価値観のもの。遊び方は、クレーンを操作して、中にあるぬいぐるみをつかみだすという簡単なもので我々が温泉などで目にする、おかしをとるためのクレーンゲームと同じ。だが、目線が景品をいれるボックスと平行になり、景品がぬいぐるみになっただけで、この人気。まさに発想の勝利ですな。それにしても一人でゲームをやるのが寂しい時代になったもんです。トホホ……。悲しい。



人気ゲームの傾向

体感ゲームに負けじと、様々な新機軸を盛り込んだ新作ゲームが目につく。激化するゲームウォーズのニューウェポンを紹介するぞ

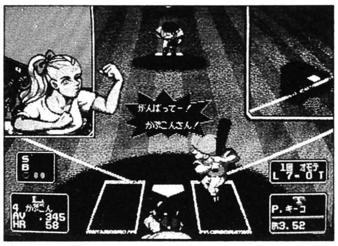
スポーツ

もう出尽くしたんじゃないかと思っていたが、まだまだ尽きないベースボールゲーム。「ドカベン」のようなカード形の変化球から「がんばれペナントレース」タイプの豪速球まで、なんでもありだ。全体的には「がんペナ」タイプにシミュレーション要素を加味したものが多くなっていくんじゃないかな。

その他では、プロレスが頑張っているね。これも技の多様化と、レスラーのキャラクターがポイントだ。スピード感と操作性のいいものが増えてきている。またバレーボールも頑張っているようだ。



アメリカWWFの人気レスラーを登場させた「ワールドスター」ハルク・ホーガンや、アンドレ・ザ・ジャイアントが実名で登場。



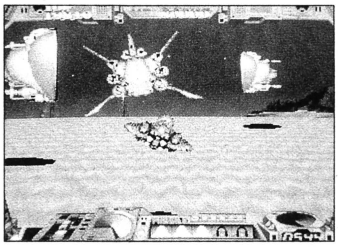
「カプコンベースボール」にはシミュレーション要素もあるぞ。サブタイトルは「助っ人外人大暴れ」というユニークなもの。

バトル

「射ち出す」という行為は男の本能だそうで、シューティングやアクションゲームは、最も世代交代が激しいジャンル。それだけに時代設定やウェポンの種類も多種多様に揃っている。陸(戦車、バギーなど)、海(ホバークラフトなど)、空(戦闘機、エアーバイクなど)、宇宙(ロケットなど)完全制覇。時代も原始時代から現代、未来となんでもアリときたもんだ。最近はレースゲーム、シミュレーションゲームとの複合技や、3Dシューティングが増えそうな予感。紹介する「バーニングフォース」なんかうけそうだね。



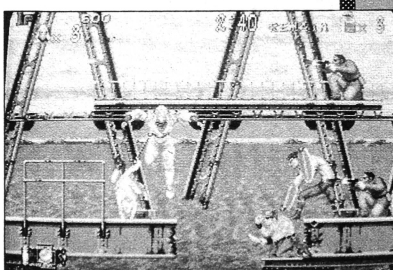
「SCI」は、人気作「チェイスH・Q」の続編。カーアクションに加え、拳銃やバズーカによるシューティング要素も加わった。



「バーニングフォース」は3Dシューティング。アイテムの種類も豊富で楽しめること間違いなし。スピード感も抜群だ。

マージャン

マージャンゲームに、ついに禁じ手がでた。なんと、あがった手によって一定の時間本物(?)のアダルトビデオが流れるというモノだ。麻雀ゲームもついにここまで来た!



「シャドー・ダンサー」は、忍者もののアクションゲーム。パートナーとして忍犬が登場、どんな変化があるかな。



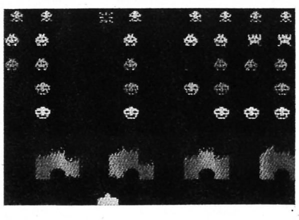
小林ひとみ、鮎川真理など、人気のビデオギャル出演の大興奮ビデオが流れるという、トンでもなく嬉しい麻雀ゲーム。「18歳未満おことわり」の表示が妙に新鮮だが、実際には高校生が群がっていて、なかなかプレイできないらしい。

制作スタッフの裏話

国会のパチンコ疑惑はうやむやに終ってしまったらしいけど、あの、インベーダーブームがパチンコ業界にあたえた影響が今でも残っている。

その当時もっとも被害をうけたのがパチンコ店。客足がめっきり減って個人経営の店や、中小規模の店がばたばたとゲームセンターに転身し、資本力のある大手も対応策に迫られていた。そんなときに開発されたのが超インフレ台「777」。より大きなギャンブル性をあたえ、客を呼び戻したいというパチンコ店のニーズにぴったりあって、ものすごいブームになった。いまなおどこの店にもある革命的な台といえるだろう。

インベーダーの残した、意外な副産物が、そこにあった。



ピンボール情報 老兵は死なず…

アメリカで1930年代に生まれたピンボールだが、その歴史は闘争と反骨に満ちている。生まれたてのピンボールに最初に襲いかかったのが、スロットマシンと1929年の「暗黒の木曜日」大恐慌だった。スロットに対抗して、ペイアウト式ギャンブル機になったピンボールに今度は法律が立ちはだかる。機種変更を重ねて、名誉回復に励んだが、その機会は47年まで与えられなかった。やっと50〜70年代に黄金期を迎え、ピンボールはアメリカのシンボルとさえなったが、70年代後半のビデオゲームの登場で再び窮地に陥る。いままでに何度も困難を乗り越えてきたピンボール。今度はどうする!?

未公開のゲームマシンをプレイする

ロケテストマシンを狙え

**ユーザーとの第一種接近遭遇。それがロケテストだ。
この結果がソフトの発売か、再開発かを決める運命を握っている**

ロケテストの必然性

まず、そもそもロケテストとは、何なのか。そして、何のために行われるのかについて、説明しよう。アーケードゲームは売る方にとっても買う方にとっても、そのゲームがどのくらいの売上をはじき出せるかが、一大関心事である。

そこで、各ゲームメーカーは、市場に出す前に、ある特定の店に試作品のマシンを置いてもらって、様々なデータをとるのだ。

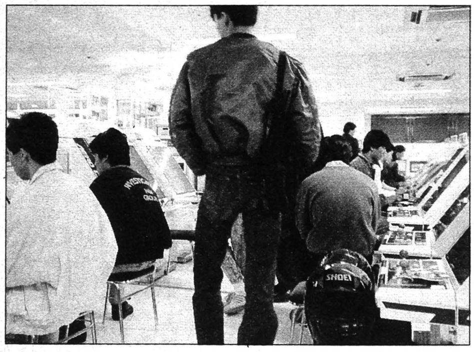
これがロケーションテスト、通称ロケテストである。そこではおもにユーザーがどんな遊び方をするか、どの程度のめりこんでいるか、いくら使ってくれるかなどをチェックするのである。しかし、敵もさるものひっかくもの。ゲーセンマニアという名の化け物がテストマシンを狙っている。彼らはゲームを発見すると、異常な熱意をもって攻略に取り組む。

その姿はさながら修業僧のようで、およそゲームで遊ぶという姿ではないという。しかも、横で見ている開発スタッフがあきれるほどうまいのだ。

こうして、ロケテストで問題のあったマシンは、即テスト中止。改良が施されるのだが、そう簡単にはいかない。そのままオクラ入りするゲームも多いのだ。

ところで、あのスペース・インベーダーのロケテストについて、おもしろい話がある。当時のことだから、ゲームセンターというより、ゲームコーナーのような場所で行われたのだが、その当時の結果は、それほど芳しいものではなかった。それどころか、発表されたショーの最中に、基盤の発熱によるプログラムの暴走などもあって、まあまあという程度の評価に過ぎなかった。実際にアップライトタイプで発売された当初は、特に目をひく営業成績でもなかったそうだ。しかし、それがテーブルタイプになると同時に、社会現象となるにいたった。偉大なるあのゲームは今ならば、お蔵入りになりかねないゲームだったのである。

ある意味では、インベーダーゲームは、ソフトではなく、ハードの勝利だったのかもしれない。



メーカー直営店は要チェック

では、そういったロケマシンにであう確率の多い場所はどこだろうか。

まず考えられるのは、各ゲームメーカー直営のゲームセンターだ。たとえばN社。有名なところでは、キャロット新宿店、新橋店。S社は新宿スポーツランド、渋谷ボウル。T社なら池袋ロサ会館、変わったところでは錦糸町にもあるらしい。これ以外にも神戸に本社のあるK社は大阪あたりでやっているという情報もある。

チェックする穴場としては、やはり新宿。ここだけでもかなりのゲームセンターがある。そのへんをこまめにまわればロケテストマシンとであう確率は、かなり高くなるだろう。

また、ゲームセンターは、一定のサイクルで機械の入れ換えをする。これは、客の流れを変えるため、また金の入らないゲームを、入るゲームと並べて店の収益アップをはかるために行われるものだが、そのタイミングにテストモデルを入れることが多い。そのへんも頭にいれておいてほしい。

そのほかの注意点としては、各メーカーの開発室のある土地にも、出ている可能性がある。それもまだ、直営ゲームセンターに出す前の、正真正銘のニューマシンがでていることも考えられるのだ。

というのも、ロケテストには二つのパターンがあって、一方は開発部門によって行われる技術的なもの、そしてもう一方は営業部門によって行なわれる営業成績をチェックするものだ。

当然、営業のテストのほうが、より完成品に近いマシンが使われる。

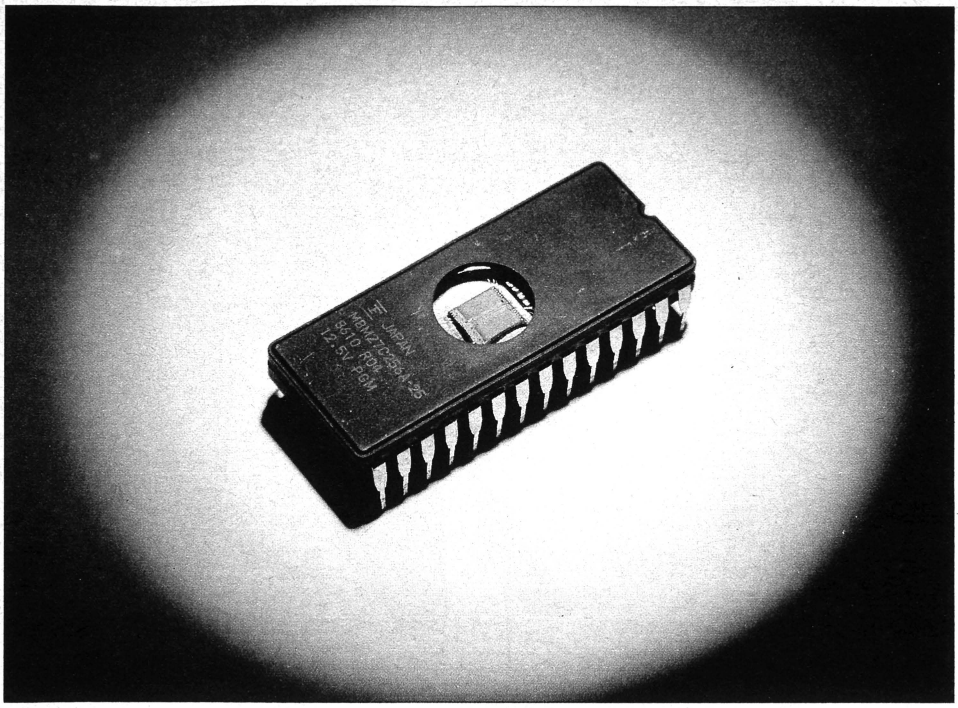
開発部門のそれは、いってみれば非公式なものであり、直営ゲームセンターなどには置かれない。

そんなテストマシンを狙っているゲームマニアたちのなかには、メーカーの開発室のあるビルなどに張り込んで、深夜そこから運び出される大きな荷物を探しているという話も聞いたことがある。

ちなみに、たとえば関西のメーカーや直営店を持っていないメーカーのロケテストマシンは、在京大手のメーカーに頼んで、その直営店に置いてもらうらしい。



もちろん体感ゲームやアップライトのロケマシンだってあるのだ。



日進月歩のゲーム業界。この石ころ（半導体）一つに、何人のスタッフが泣かされたことか……

ロケテストマシンの見分け方

さて、ロケテストについては一応の知識を得た。やっていそうなゲームセンターもチェックした。あとは、実際に店内でロケテストマシンをやるだけなのだが、いざ店内に入って、いったいどれがテストマシンなのかわからないのではどうしようもない。

そこで、究極奥義を授けよう。(別に一子相伝ではないが、ものがものだけに、あまり口外しないほうがいいだろう。)

まず大事なのは、「敵を知る」ことである。世は情報時代、ゲーム情報も街にあふれている。とりあえず、ロケマシンと新製品をまちがえることのない程度には、情報に敏感になること。最近のAM（アミューズメントマシン）ショーに出展されていたゲームくらいはチェックしておいたほうがいいだろう。

さらに「念には念を……」という人は、「ゲームマシン」「アミューズメント産業」といったゲーム業界誌に目を通しておけばなおよろしい。

それらがだめでも、ファミコン誌のアーケード情報ぐらいはくまなく目を通しておこう。

次に、そのゲームセンターのゲームレイアウト、つまり配置に注意しておくこと。各ゲーセンは、定期的に、機械の配置転換をするが、そんなときにはマシンの入れ換えがあったとみていい。そのなかにロケテストマシンも入っていることもしばしばある。

また、ゲームをしていない、もしくは、ある特定のゲームのほうをチラチラみている人間がいたら要注意だ。

彼らは、開発スタッフで、自分達のつくったテストマシンのデータをとっている可能性が高い。

時期としては、年2回行われる新作発表会の前が狙い目だ。新作ゲームを発表する1～2カ月前にはロケテストが行われていなければならないはずである。

前述した、ゲームマニアたちもこの時期を狙って街をうろつき始めるとか。くれぐれもご注意頂きたい。

そしてこれぞ極意中の極意、アーケード界のドラゴンスープレックスといわれている技を伝授しよう。テストマシンは、プロトタイプのため、まだパーツなどが量産品ではない。したがって、筐体についているプレイマニュアル（ゲーム画面の横にある、遊び方の書いてある説明書）が、手書きであったり、カラーコピーである可能性が高いのだ。なんといっても、この方法で見分けるのが一番簡単である。(メーカーさんごめんなさい) 以上のことを肝に銘じて、みなさんもロケテストマシン発掘にチャレンジして欲しい。

とはいっても、時間的な余裕のないサラリーマンにとって、一番いいゲームセンターの利用法はあくまでもひまつぶし、気分転換のために遊ぶことなんだろうけどね……

いずれにせよ、自分にあったゲームセンター利用法を見つけて欲しいと思う。

ロケテスト用マシン 発見五箇条

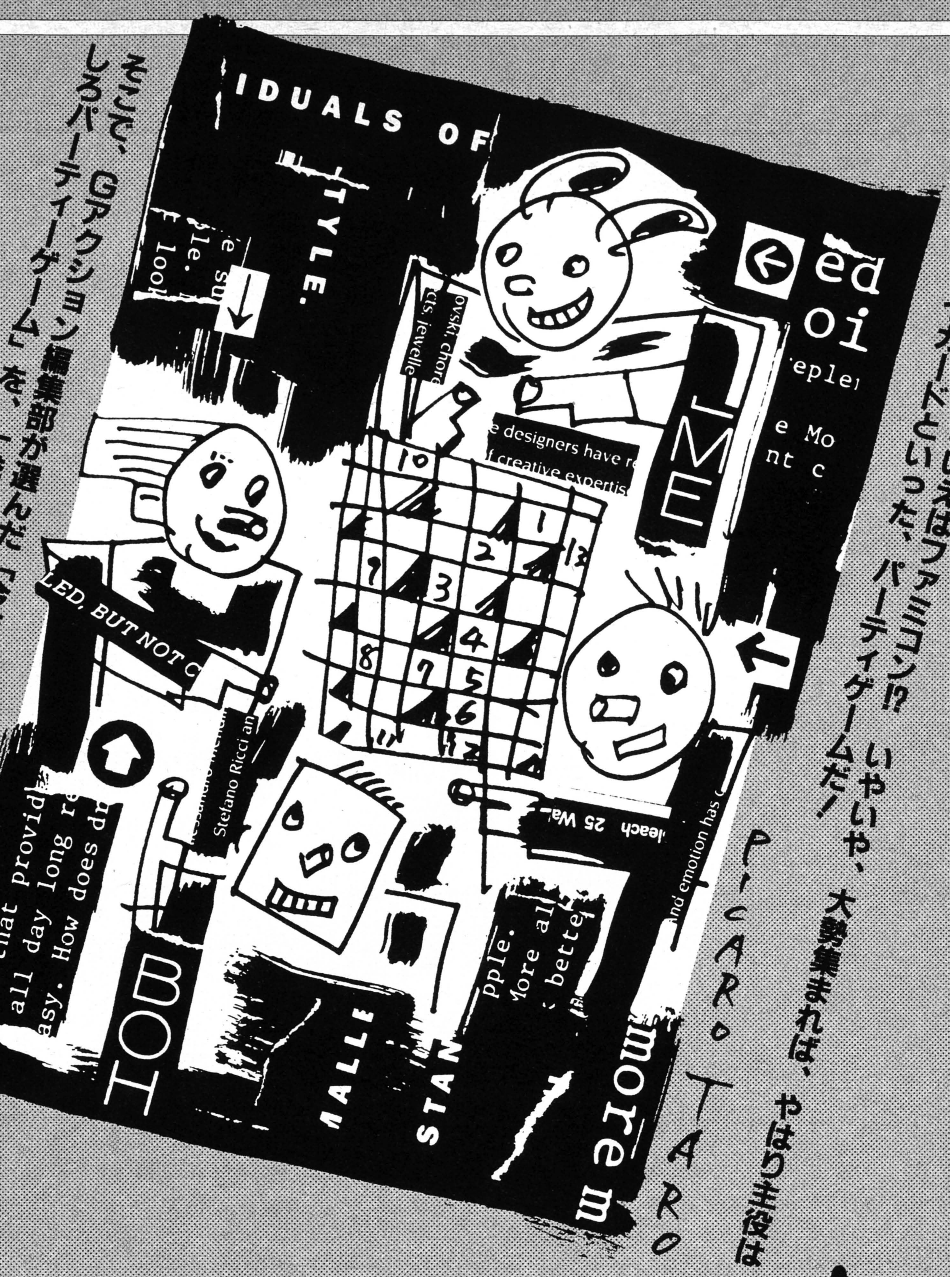
1. 各ゲームメーカーの都心直営店を探すこと。
2. ゲーム台のレイアウトをチェックせよ。
3. データを取っている、メーカーの人間を見破れ。
4. 新作発表ショーの1～2ヵ月前をねらうこと。
5. カラーコピーや手作りのゲームマニュアルを探せ。

おそるべきロケテスト少年

各メーカーの新作ゲームが、はじめて公表される、毎秋恒例となったイベント。それが、AM（アミューズメントマシン）ショーだ。ところが、ここに登場するのが先にも紹介したゲーセンマニア小僧。AMショー出展前にロケテストでやっているから慣れたモノ。なんと発表会でエンディングまでだしそうになったこともあるとか。彼らのゲーム攻略にかける意欲はすごい。以前あった「ドルアーガの塔」というゲームは、プレイヤーが60階建ての塔を登っていくという難しいものであったが、あるマニアグループ6人が、一人10階ずつ分担して攻略に挑んだ結果、わずかひと月で成功させたという。

いまや、ゲームといえばファミコン⁉ いやいや、大勢集まれば、やはり主役はボードやカードといった、パーティゲームだ！

そこで、Gアクション編集部が選んだ「今年の冬をホットに過ごすためのおもしろパーティゲーム」を、一挙に紹介しよう。



パーティゲームで楽しむ

ファミコンだけがゲームじゃない

冬だからこそやりたい ボード&カードゲーム

夜、一人でブラウン管に向かう……、クライ……。ゲームが好きだ、というと、そんなイメージが定着してしまった感がある。これは、TVゲームがゲームの主流になってしまった悪影響のひとつだろう。が、大勢で楽しく遊ぶというのも、ゲームの面白さの重要な要素のひとつであったハズだ。最近はTVゲームメーカーも、パーティゲームの色合いの濃いソフトをポツポツと登場させてきてはいる。しかし、多人数が一緒に楽しめるパーティゲームの醍醐味を味わうなら、大きなボードを車座になって囲めるボードゲーム、そして、場所を選ばず、持ち運びに便利なカードゲームが主役。季節も、忘年会にクリスマス、新年会、それにスキーと、大勢で集まる機会の多い時期。みんなでワイワイと楽しむゲームに触れてみてはいかがかな？

TVゲームにない長所

ボードゲームやカードゲームがTVゲームより優れているのは、場所を選ばず、面倒な準備が要らないという点。電源を確保しなければならないTVゲームに比べ、パッケージが小さく持ち運びに便利な上、列車の4人席でも遊べる手軽さ。旅行などの長い移動では、その長所が最大限に発揮される。

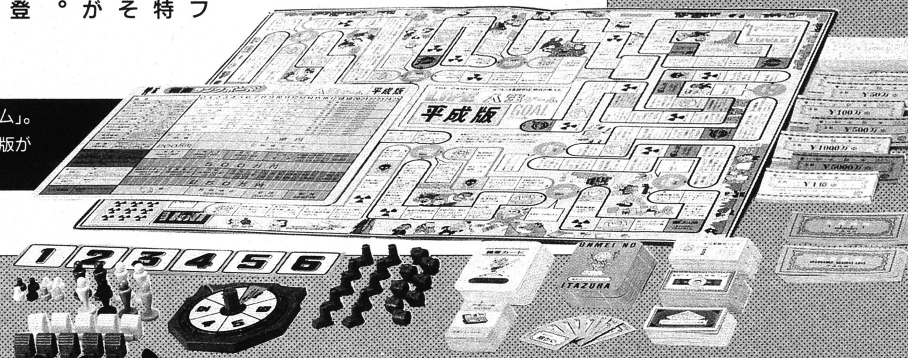
ボードゲーム

ゲーム盤は人生の縮図, 思わず真剣にサイを振る!?

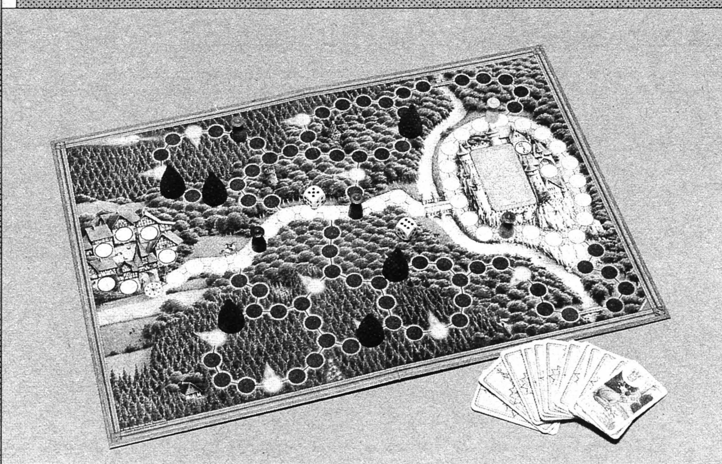
奥深さで高年齢層にアピール

ボードゲームといえば、まず第一に思い出すのが「人生ゲーム」。他にも「モノポリー」や「バンカース」などといった、おなじみのボードゲームもあり、子供の頃を思い出せば誰もが一度はプレイしたことがあるのではないだろうか？　みんなで集まって熱くなるボードゲームには、ファミコンにはない楽しさがある。特に人気の「人生ゲーム」などは、そこに波瀾万丈の人生の縮図があるが故に、より盛り上がるのであろう。

　ボードゲームも、ファミコンの登場でゲームの主役の座を奪われてしまったかに見えたが、最近またもや注目を浴び始めている。これは、メーカー側が、マンネリ化してきたファミコンの新しい方向としてボードゲームの要素を盛りこむようになったことも関係している。この種のゲームをやってみて、今度は本物のボードゲームを手に取ってみる。そのおもしろさに気づき、いつのまにかやみつきになるという例も多いのだ。ファミコンでは決して味わえない本物の醍醐味は、大人になって初めて理解できるもの。その、一見単純そうでいて、実は隅から隅まで計算されつくしたルールの深さは、子供のうちにはわからないものだ。そういった、ゲームそのものとしての奥の深さが、一度やった人間の心をつかんではなさないのだろう。ここ一年の静かなボードゲーム人気は、今後ますます発展していく気配を見せている。このブーム、しばらく続きそうだ。



▶人気No.1は「人生ゲーム」。今年になって新たに平成版が登場。タカラ3,600円

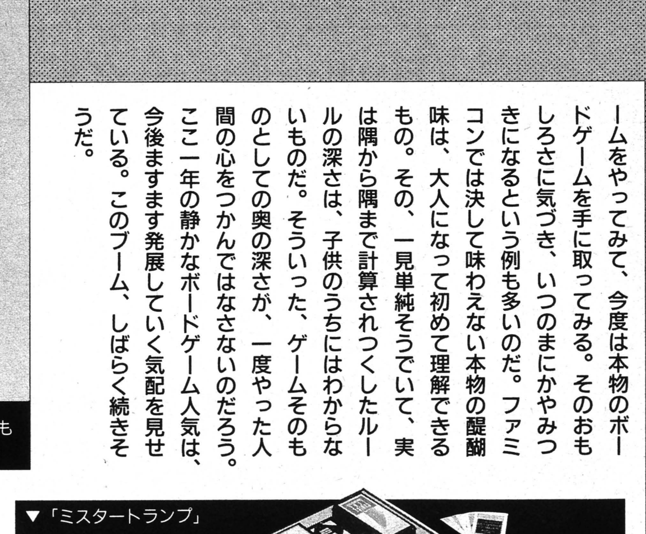


▲「おとぎの国」〝ザーガランド〟の森から3つの宝物を探し出すというゲーム。魔法も使えて、はやりのファンタジー的要素も満載。輸入発売元 不二商3,000円

ファミコンとの意外な関連性

再び巡ってきた静かなボードゲームブームだが、ファミコンの影響を受けた部分も多い。ファミコンにより、新たなボードゲームの流行が生まれつつあるのだ。その一例が、〝RPG〟のブームである。

　本来、RPGというのは、ある種のボードゲームのことを指すものなのだが、ファミコンRPGのヒットで、このボードゲームのRPGに目を向ける人が増え始め、そうした人のために初心者向けのRPGボードゲームが出てきた。ファミコンから、ボードゲームへの逆流出といえるかもしれない。



▼「ミスタートランプ」実在の富豪の話。ツクダオリジナル6,500円



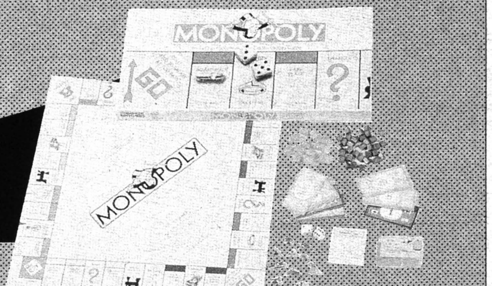
▶「アンダーカバー」86年度ドイツ・ゲーム大賞を受賞。本格スパイ戦ゲーム。暗躍する黒幕の正体をめぐり、虚々実々の駆け引きが。輸入発売元 不二商3,000円



▼「ゴールド」ゴールドラッシュを背景に、開拓者魂を味わえる。輸入発売元 不二商3,000円



▲「ドラダ」誰が一番最後にゴールするかを競う逆転発想のスゴロクゲーム。シンプルなゲーム盤がなかなかオシャレ。輸入発売元 不二商3,000円



▶「モノポリー」世界大会も開かれている億万長者ゲームの古典。利権が富を生み、富が利権を生む。財産を増やしていこう！　トミー3,000円



◀ロンドンの市街を逃げ回る、怪盗Xを捕まえろ！「スコットランドヤード」。輸入発売元不二商4,200円

移植されつつあるボードゲーム

一時期の異常なブームが去り、大ヒットの少なくなったTVゲームメーカーも、最近はボードゲームの面白さに注目し始めている。「遊々人生」(PCエンジン)「桃太郎電鉄」(ファミコン)などの登場がそれだ。このボードゲームのTVゲーム化の利点は、お金の受け渡しなどの面倒な数字の処理をすべてコンピューターがやってくれるということ。ただし、こうした実際の商取引などの模擬行為をプレイヤー同士で行うことが、ボードゲームの面白さだという声もある。これは好みの問題だろうが、少なくとも数字処理面倒派にとっては、新たな選択ができるようになったのは、一つの福音だろう。

カードゲーム
“切り札”の使い方にも個性あり いつでもどこでも気軽にプレイ

手軽さで勝負するカードゲーム

ボードゲーム同様、最近復権してきたのがカードゲームだ。ボードゲームよりも手軽で場所を選ばないため、パーティゲームとしては、このカードゲームのほうが主流になりつつある。種類も格段に増え、カードゲームといえば、トランプとかるたと花札しか思い浮かばなかったのは、はるか昔のおとぎばなし。今は、オーソドックスなものから一発ギャグ的要素の濃いものまで様々だ。



▼現在のカードゲーム流行のはしりとなったのが、この「UNO」。ルールは単純に「ページワン」そのものだが、センスのあるカードデザインが人気を呼んだ。トミー1,200円

低価格ゆえの可能性を追求する

カードゲームもよく見てみると、いくつかのパターンが見えてくる。人気の「UNO」に代表されるトランプゲームの焼き直し型。このタイプのゲームの利点はルールの統一。地方ルールが多いために起こりやすいトラブルを防げるというわけだ。すでに「ババ抜き」「ダウト」「大富豪」「神経衰弱」「ナポレオン」など、ほとんどのトランプゲームが様々な形で焼き直されている。

この他には、マンガやアニメなどの人気キャラクターをゲーム化したものや、絵柄や書いてある内容で笑わせるギャグもの、それに人気のボードゲームをカード化したものまで登場している。特にギャグものでは、人気の高いマンガ作家の絵を用い、男と女のちょっとエッチな会話を楽しむ、いかにもパーティゲームとしてのウケを狙ったものが数多く出てきている。一方、完全オリジナルのゲームも好評で「水道管ゲーム」のような名作も登場している。また、RPGや、シミュレーションなど、他のゲームの影響を受けたものも多く、その可能性は無限だ。

とにかく、使用するものがカードだけであるため、値段の安いことがカードゲームの最大の長所。ファミコンソフトは、性能の向上で値段がどんどん上がってきているだけに、この長所はこれからますます威力を発揮してくるに違いない。ひょっとすると、ファミコンからゲームの王座を奪回する……、そんな可能性すら秘めているのである。

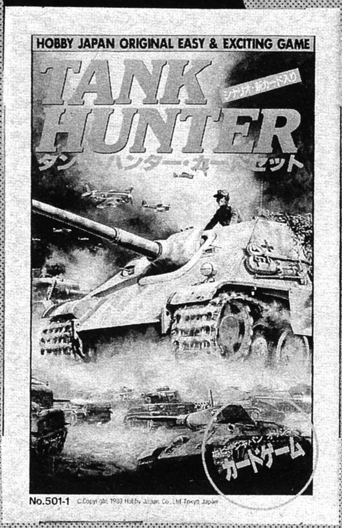


▶「ホラーナイト」カードゲームとしては初のホラー物。魔物たちを退治していく、妖怪ハンティングゲームだ。ホビージャパン2,300円



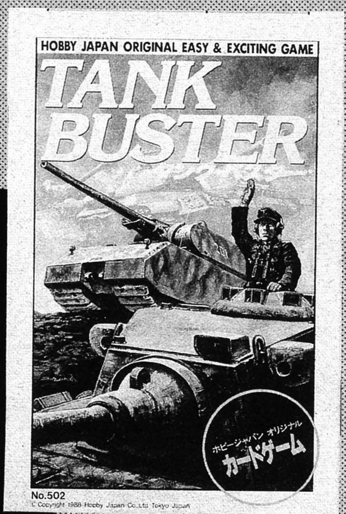
▶「リングマスター」同名パソコンゲームの続編のカード化。ホビージャパン2,300円

▼ドイツ、イギリス、ソ連、アメリカといった各国の主力戦車が戦う、興奮のコンバットゲーム。「タンクハンター」ホビージャパン1,900円 カードセットは2,800円

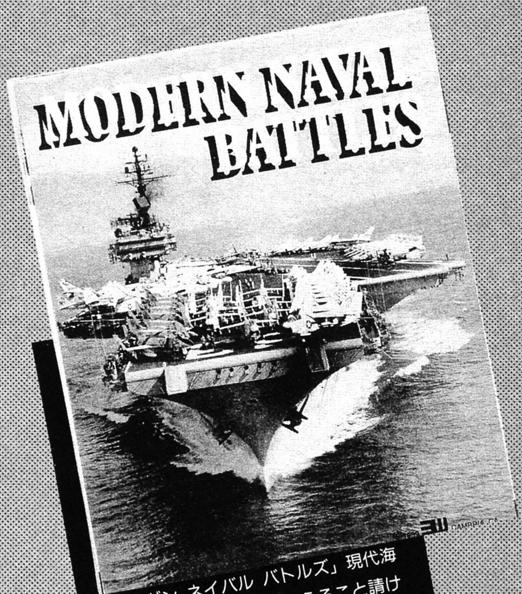




◀「ファミリービジネス」ファミリーとはマフィアのこと。つまり、あちらの国のソノ筋の方々の縄張り争いのゲーム。ホビージャパン2,600円

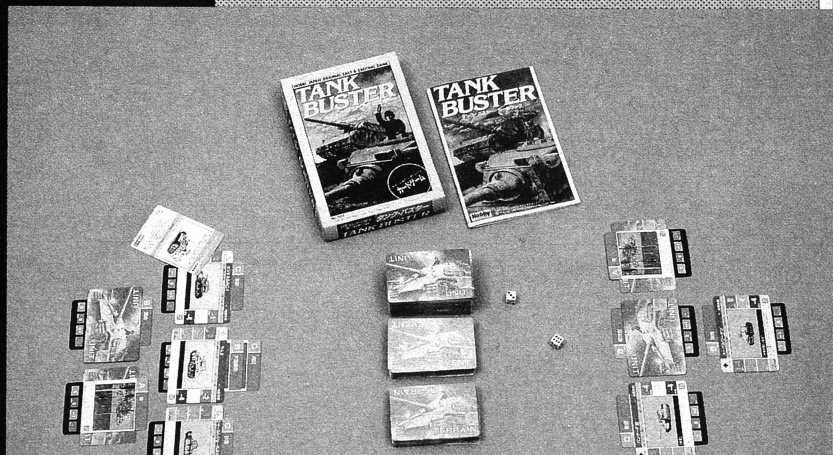


▶「タンクバスター」。偵察、地形といった要素が新たに入った。ホビージャパン3,200円



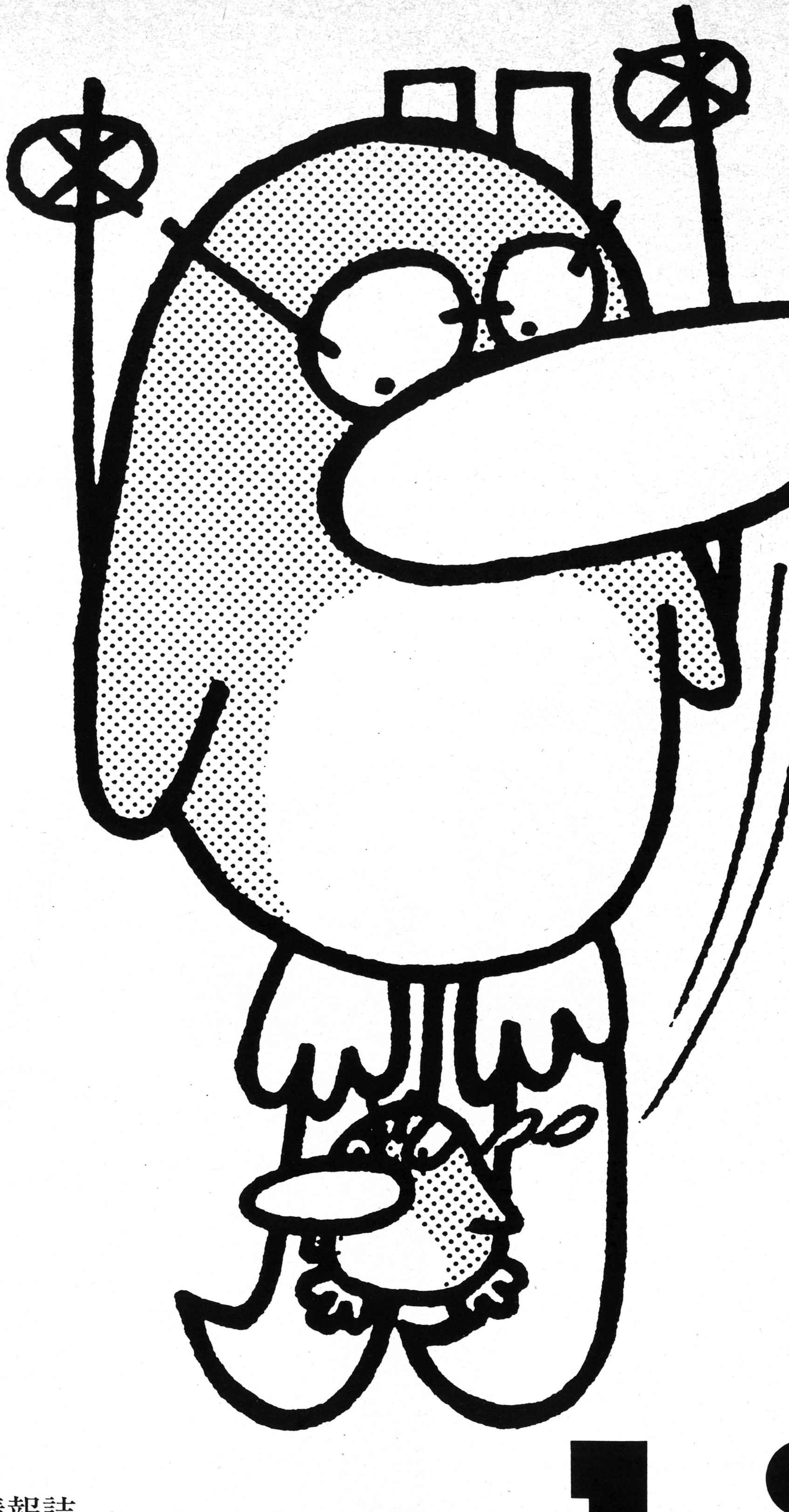
▲「モダン ネイバル バトルズ」現代海戦の雰囲気を十二分に味わえること請け合い。ホビージャパン3,800円

▶ミリタリーファンにはこたえられない、戦車戦シミュレートカードゲームがこのタンクハンターシリーズ。「タンクバスター」のカードも「タンクハンター」に加えて遊ぶことができる。状況設定は第二次世界大戦だ。



いまどきのゲームブック

パーティゲームとは少々趣を変えるが、カードゲーム同様、手軽に場所を選ばないゲームとして、他にゲームブックというジャンルもある。こちらは主に一人でプレイするもので、プレイヤーが主人公となって、用意されたいくつかの選択肢の中から、自分の取るべき行動を選んでいくゲームである。ファミコンのアドベンチャーゲームに似ているが、その内容はファンタジーRPG風のものから、推理ミステリー、スポーツ、軍事シミュレーションものまであり、かなりバラエティにとんでいる。
　サイコロと鉛筆さえあればどこでもできる手軽さもウレシイ。海外には固定ファンも多い。



性格・状況別推ソフトガイド

新作ソフトセレクション

年末から年始にかけて発売される主なファミコンソフトをPICK UPして、一挙に紹介！

for Short time

alone	MONEY	井崎脩五郎の競馬必勝学
	PUZZLE	東風
group	SPORTS	寺尾のどすこい大相撲
couple	ACTION	ダブルドラゴンII
	PUZZLE	バルダーダッシュ

for Medium time

alone	RPG	がんばれゴエモン外伝 消えた黄金キセル
	MONEY	ザ・マネーゲームII 兜町の奇跡
	ACTION	バットマン
group	SPORTS	ベストプレープロ野球II
	PUZZLE	麻雀大会

for Long time

alone	RPG	ヘラクレスの栄光II タイタンの滅亡
	MONEY	プレジデントの選択
	ACTION	悪魔城伝説
group	RPG	スウィートホーム
couple	SPORTS	ゴルフッ子オープン

for Long time: (adult only)

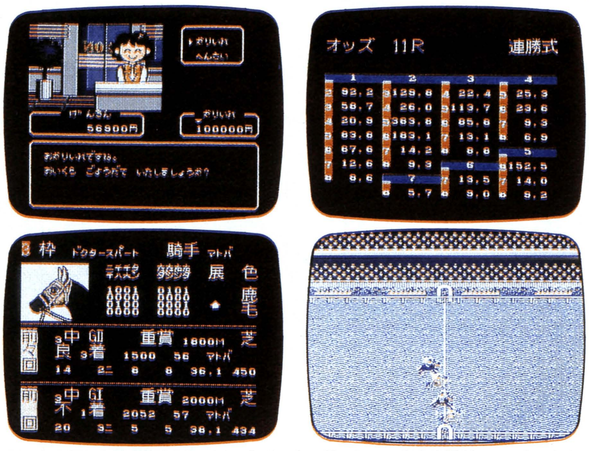
couple	SEXY	天使達の放課後

MONEY

井崎脩五郎の競馬必勝学

リアルで楽しい、本格的な競馬シミュレーションゲーム

大好評の「必勝学」シリーズ最新作。このゲームのイチ押しは、なんといってもそのリアルさだ。実際の競馬同様「騎手」や「馬の情報」「競馬新聞」などをもとに、レースの勝敗を予想する。「事故」「落馬」などといったアクシデントもランダムに起こるといった凝りよう。また、ゲームに出てくる馬や騎手は'89年度現在、実際に中央競馬会に登録されているものということも、競馬ファンにはこたえられない魅力だ。



データの細かさは本物と同レベル、気分はもう競馬場の馬券売り場だ。その上、たとえ負けが込んでも大丈夫、ちゃんとしたキャッシングコーナーまであって、いたれりつくせり。これなら毎日競馬が楽しめる！ イマジニア●定価9800円

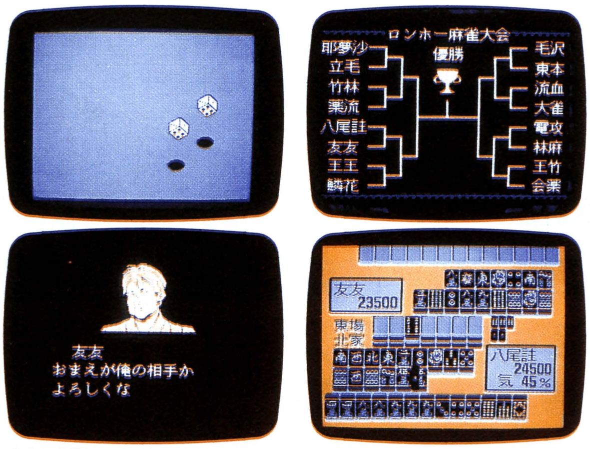
alone

PUZZLE

東風

初心者でも、上級者でも楽しめる、親切設計が決め手です

ゲーム画面と交互に現れるビジュアル画面によって、ストーリーが展開するシステム。ゲームに専念したい人は、Aボタンひとつでビジュアルシーンをとばすこともできる。また、ゲームの内容そのものも、簡単なトーナメント形式から入って本格的な勝ち抜き戦に進むという進行になっており、初心者から上級者までの全てのプレイヤーが楽しめる、親切設計の麻雀ゲームだ。1人でたいくつなときには、まさにうってつけの1本。



大会に出場してくるメンバーには、強い奴から弱い奴までいろんなのがいる。この友友は、どれぐらいの腕をもっているのか？ とにかく、先に相手のクセを見抜かなければ、勝負には勝てない。 ナツメ●定価5800円

短い時間で楽しみたい

時間のかかるRPGやアドベンチャーはどうもだめだ、すぐに結果がでないと気がすまない、という短気な人。こういう人たちは、ファミコンユーザーの中にもけっこういるものです。そういった人たちには、その性格にあった種類のゲームもあるはず。例えば、すぐに勝負のつく麻雀や、単純なアクションなどは、そういう人たちに向いている、と言ってもいいでしょう。そこで、数ある新作ソフトの中から、そういった短気な人向きのゲームをピックアップし、さらに、1人でいるとき、仲間といるとき、彼女といるとき、という3つの状況別に分類してみました。

まず、1人でやるときには、「井崎脩五郎の競馬必勝学」か、「東風」がいいでしょう。なぜならば、どちらも一回のターンがもともと短いので、いつでも好きなときにやめられるからです。逆に、友だちが大勢いるときには、みんなでワイワイのれる「寺尾のどすこい大相撲」なんかがおすすめ。先の2つと違って、みんなで観戦する方が盛り上がるはずです。これも一番一番は短い勝負ですから、いつでも終われるという特徴を持つゲームです。次に、彼女と2人でちょっとやってみようというようなときには、2人同時プレイが楽しめる「ダブルドラゴンII」。彼女と一緒に同時プレイで遊べば、120％のおもしろさ。その他、2人で頭を寄せ合って考える、簡単なパズルゲームもいいのでは。ただし、あまり複雑なものだと時間がかかるので、手頃なところで「バルダーダッシュ」あたりがいいでしょう。

SPORTS

寺尾のどすこい大相撲

あの、"寺尾"を主人公にした、ユニークな相撲ゲーム登場

「昇進編」「日本一周編」「対戦編」の3種類のゲームモードが楽しめる。「昇進編」は、各場所で15番ずつ戦って主人公を成長させるモード。「日本一周編」は、マップ上に現れた力士を倒してストーリーを進めるRPG（昇進編と日本一周編は、パスワードでゲームを継続することも可能）。そして「対戦編」では、各種の豪快な技がとびだす2人プレイの勝ち抜き団体戦を楽しめる。まさに相撲ファン待望のゲームだ。



日本全国を旅して悪の黒幕をたおす「日本一周編」は、RPG風のマップになっている。2人で遊ぶときは「対戦編」。ダイナミックな技の連発で、文字どおり手に汗握る興奮ものだ。これぞ相撲ゲームの醍醐味！

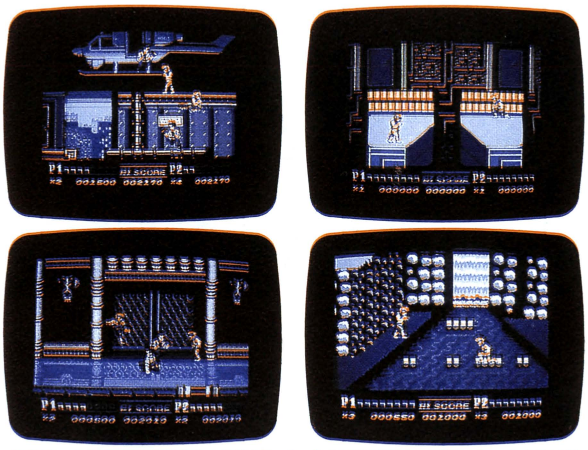
ジャレコ●5900円

ACTION

ダブルドラゴンII

2人同時プレイの辛口アクションゲーム

全部で9つのミッションからなる、横スクロール型アクションゲーム。難易度の設定が可能なので、アクションが苦手な人でも十分楽しめる。また、2人プレイで協力して敵を倒していくAモードと、味方同士で対決することのできるBモードがあり、全く違った遊び方ができるので、プレイヤーを飽きさせない。次々と繰り出される必殺技も、アクションゲームの醍醐味を満喫させてくれる。とりあえず、イチ押しのスーパーアクションゲームだ。



このゲームの最大の特徴は2人同時プレイ。1人では苦戦する状況でも、2人でいけば、たいがいの敵は苦もなく倒せる。Aモードの場合、味方の攻撃が当たってもダメージにはならない。ガンガンいこう。

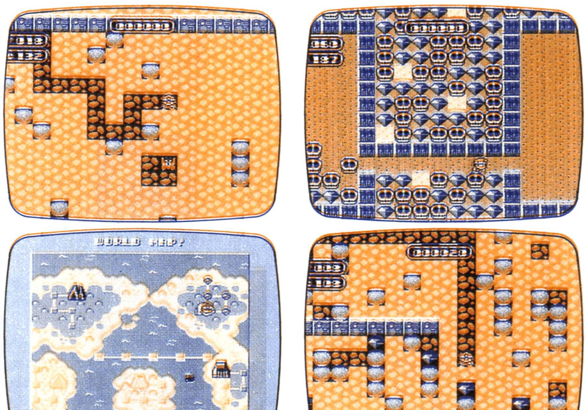
テクノスジャパン●定価5900円

PUZZLE

バルダーダッシュ

パソコンパズルゲームのロングセラーを移植

かつてアメリカで人気ナンバー1に輝いた傑作パズルゲームをファミコンに移植。障害となる敵を岩でつぶしながら画面上にちらばるダイヤを集めていく、という単純なルールだが、その分、岩の配置や敵の位置などに工夫が凝らしてあり、なかなか一筋縄ではいかないゲームだ。4つの面で構成されるステージが6つあり、合計24の面を楽しむことができる。また、同ステージ内ならば好きな面をセレクトすることも可能だ。



柔軟な発想が要求されるパズルゲームは、頭の体操としてもちょうどいい遊びだ。気の向いたときに少しずつやっていくのがいいかも。決して1日で全部クリアしようなんて思わないほうがいい。

データイースト●定価4900円

RPG

がんばれゴエモン外伝

消えた黄金キセル

キャラクターと設定が魅力的な本格ファンタジックRPG

コナミの人気キャラクター・ゴエモンが主人公のシリーズ第3弾。コマンド選択方式のRPGで、パーティ編成は最大4人まで。一番の魅力は、敵・味方に共通したキャラクターのおもしろさだろう。キセルが武器という主人公のゴエモンをはじめとして、一緒に旅をするエビス丸や、旅の途中で出てくる〝ごようやくにん〟、背中のさくらふぶきが自慢の〝銀さん〟など、遊び心満点のキャラクターが総出演。これぞきわめつけのコミカルゲームだ。



登場人物の表情のおもしろさでは、全新作ソフト中で文句なく一番／　普段は見えるか見えないかぐらいのエビス丸の小さな目が、突然巨大化してウルウルと涙ぐむところは、気持ち悪いやらおかしいやら……。　コナミ●定価6980円

MONEY

ザ・マネーゲームⅡ

兜町の奇跡

アドベンチャー＋（プラス）株式シミュレーション

株式売買のプロ、証券コンサルタントが主人公の異色アドベンチャーゲーム。ストーリーは2部構成になっている。まず第1部では、ある老人から預かった200万円を株式に運用することで1000万円にしなければならない。プレイヤーは、主人公の水那瀬明となってこの難題に挑むのだ。第2部はライバルのコンサルタントと株勝負で一騎打ち。とにかく、何千万円という金を動かす快感を満喫できるスケールの大きなゲームだ。



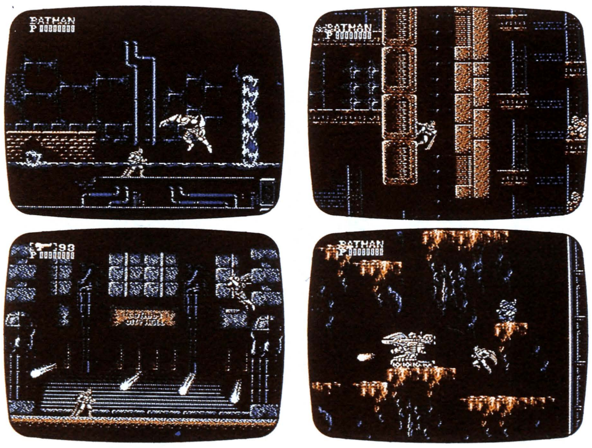
細かいデータを地道にチェックしていくことが、成功への近道だ。会話の部分にも、重要な意味が含まれていることがある。目を皿のようにしてチェックしよう。意外な情報が手に入ることになるかもしれないぞ。　ソフエル●定価5900円

ACTION

バットマン

アメリカからやってきたスゴイ奴　その名もバットマン

NES版で大人気のキャラクターアクションゲームの日本版。横スクロールアクションで全5面。基本攻撃はパンチだけだが、アイテムを取ればピストルやブーメランも使える。壁を使った独特のジャンプの仕方も、魅力的なアクションの内のひとつだ。またステージとステージの間に入る、リアルで美しいグラフィックも、一見の価値あり。とにかく、キャラクター性はもちろん、内容的にも優れたゲームである。



各ステージの最後のボスキャラは、それぞれ特殊な攻撃をしてくるので要注意だ。そして、見よ／　これがウワサのバットマンジャンプだ／　壁の反動を利用して、どんな高い場所にも登ってしまうのだ。　サン電子●定価6200円

手頃な時間で楽しみたい

次に、短すぎるのはおもしろくないけど、かといってぶっ続けで3日も4日もする気は無い、という、いわば一番ノーマルな人たちにピッタリくる、適度な長さのゲームを紹介しましょう。これも、先ほどと同じように状況別に分けてあります。

まず、1人でやる場合。バッテリーバックアップつきで、好きなときにやめられる「がんばれゴエモン外伝　消えた黄金キセル」。この手のゲームは、毎日自分にあった長さで、少しずつやるのがベストです。短すぎては何もできないし、長くやりだせばキリのないものですからね。次に、これもまた1人でやるゲーム、「ザ・マネーゲームII　兜町の奇跡」。これもやはりマイペースでコツコツとやるのがおもしろいゲームです。もうひとつ1人でやるのに適したゲームで「バットマン」があります。これはアクションゲームですが、各ステージのボスが結構手強いので、短気な人にはちょっとムリ。そこそこの時間をかけられる人向きです。次に仲間と大勢でやる場合、まずあげられるのは「ベストプレープロ野球II」。監督の采配をシミュレートしたこのゲーム、みんなで話し合って作戦を立てるのもおもしろいのでは。時間的にも、1、2試合程度なら1時間もかからないでしょう。そして、極めつけが「麻雀大会」。大会の勝者を予選前に予想するというオマケのゲームがついていて、連勝複式でかけをすることができます。人数が多いときは、実際のゲームよりも、こちらの方がベター。各自で予想を立てて、誰が一番儲けられるかを競ってみてください。

group

SPORTS

ベストプレープロ野球II

指先よりも頭で勝負の異色スポーツゲーム

好評だった前作に続き、自分が監督になって選手たちに指示を出すという、シミュレーション的なシステムの野球ゲーム。アクション要素は全く無いので、運動神経に自信のない人でも楽しくプレーできる。プレイヤーはベンチから各選手に指示を出すだけ、選手たちはその指示通りに動いてくれるのだ。対するコンピューターの操る監督たちも、それぞれ個性豊かな采配ぶりで応戦。これぞ、大人のための知的野球ゲームだ。



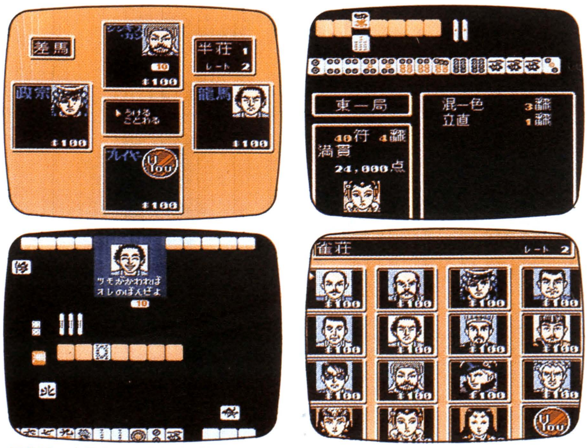
運動神経0の人にも楽しめる野球ゲーム。アクション操作に気を取られることなく、冷静な判断でチームの指揮をとることができるのだ。もはやこれは、スポーツ・シミュレーションとでも呼ぶべきゲームだ！　アスキー●予価6800円

PUZZLE

麻雀大会

歴史上の偉人たちとの知恵比べを楽しむ

織田信長やナポレオン、勝海舟や聖徳太子といった、歴史上の有名な人物と卓を囲む、異色の4人打ち麻雀ゲーム。セーブ機能がついているので、時間をかけ、大金を稼いでランキングを上げたり、大会モードのトーナメントにじっくり取り組んだりといった、いろいろな楽しみ方ができる。また、15人の対戦相手それぞれの個性的な打ち方やセリフが臨場感を盛り上げ、ゲームの進行をいっそうおもしろいものにしている。



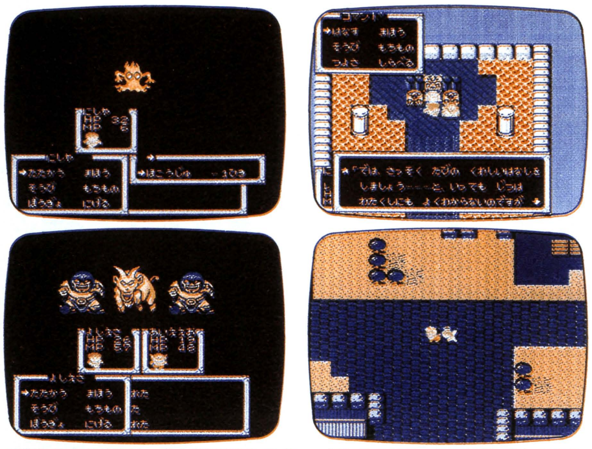
楊貴妃、小野小町、クレオパトラといった美女も登場。それぞれのセリフが、いかにもという感じで、本当に彼女たちと向かい合っているような気持ちにさせる。ただし、3人とも勝負にはキビシイ、色香に惑わされないように。　光栄●定価7800円

RPG

ヘラクレスの栄光II タイタンの滅亡

ギリシャ神話を題材にしたヒロイックRPG

ゲームの舞台は、遠い神話の時代を背景とした、本格的ヒロイックファンタジーの世界。旅の途中で仲間を集め、最終的には4人のパーティを組んで魔物退治の旅をするというものだ。ゲームの中の世界には時間の流れも設定されていて、朝、昼、夜で背景や街の様子が変化する。主人公とともに旅をする仲間も、ケンタウロスやアンドロイドといった、一風変わったキャラクターだ。シナリオにも力が入っていて、かなり期待できそうな一本。



最初に出会う仲間は、半人半馬のモンスター・ケンタウロス。かなり早い内に出会うことができる。しかし、仲間がいるからといって油断すると、ご覧の通り、頭に輪っかをつけて仲間のうしろを飛んでいくハメに……。 データイースト●定価5900円

alone

MONEY

プレジデントの選択

自分の、社長としての決断力を試すビジネスシミュレーションゲーム

プレイヤーは、国内3位の自動車メーカーの社長となって、世界市場の制覇を目指す。日本国内、国内＋NIES、EC、アメリカという4段階の市場を、順々に、そして最終的には全て手中にするのが目標だ。経営計画・製造販売・決算の3ブロックでゲームを進めていくが、行く手には、ストライキや欠陥車の苦情など、様々な障害がプレイヤーを待っているのだ。ゲームのパッケージに本物のビジネス手帳を使っているのもおもしろい。



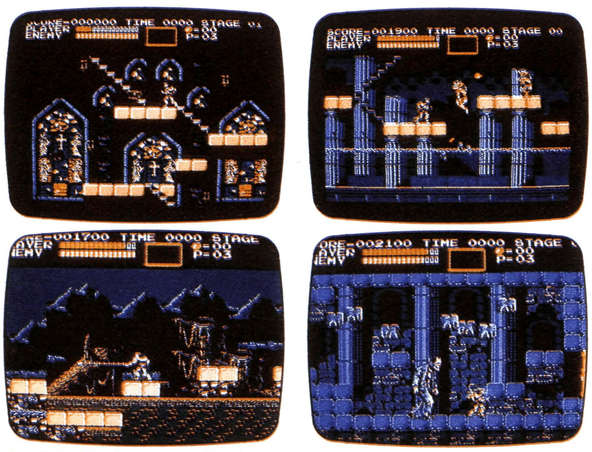
各種のデータをにらみつつ、会社の戦略方針を練る。会社が発展するか倒産するか、全ては社長である自分自身の双肩にかかってくるのだ。この重圧はかなりのもの。世の社長さんたち、ゴクロウさまです。 ホット・ビィ●定価9800円

ACTION

悪魔城伝説

名作アクションゲームの正当なる後継者

人気ゲーム「悪魔城ドラキュラ」シリーズ第3弾。横スクロールの本格派アクションゲームで、主人公の武器はムチだ。今回新たに、主人公を助けてくれる仲間が登場することになった。ゲームはいくつかのステージに分かれているが、その中のどこかで、主人公を待っているはず。彼らは、状況に応じて、主人公と交替させることができるのだ。この新システムによってアクションの幅がぐっと広くなっており、これまで以上のおもしろさが期待できる。



主人公の武器であるムチは、使い方にちょっとしたコツがいる。しかしその分、使い慣れてくると、これほどアクションゲームにマッチした武器も珍しいと思えるほど便利になものになってくる。まずは慣れることだ。 コナミ●定価6500円

for Long time

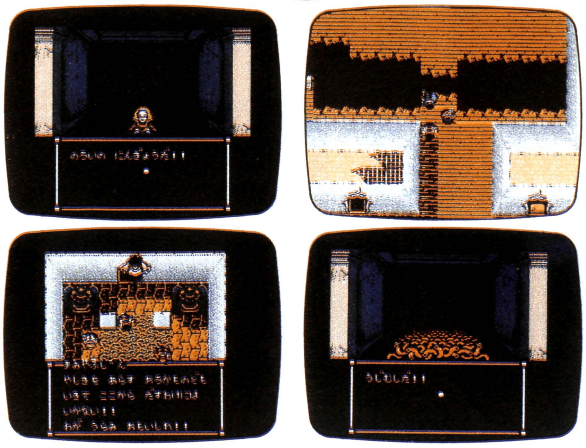
group couple

RPG

スウィートホーム

サスペンスホラー仕立てのアドベンチャーRPG

屋敷に閉じ込められた5人の取材班。彼らをうまく使い分け、できるだけ多くの仲間を屋敷から脱出させるのがこのゲームの目的だ。5人それぞれの持ち物を駆使して、出口を探しつつ、屋敷の謎を解いていく。最大3人までのパーティが組めるが、それぞれのキャラを単独で操作することもできるという手のこんだシステムにより、不思議な臨場感を出すことに成功している。これまでに例を見ないユニークなゲームだ。



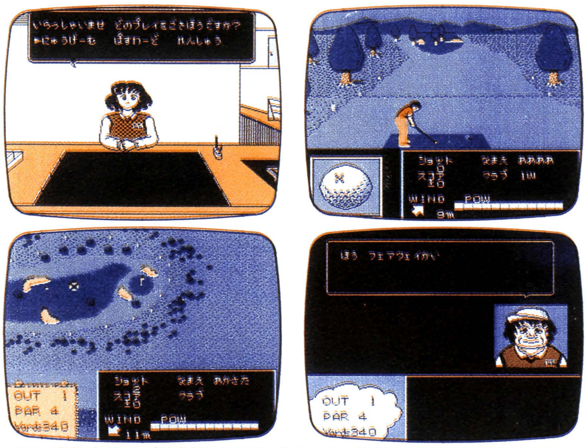
ボロボロの幽霊屋敷の中を進む取材班。はたして何人が脱出できるのだろうか……？モンスターの登場の仕方が異様に迫力があり、ちょっと夜中に１人でやる気にはなれないほど。そのオドロオドロしさは超一級品だ。 カプコン●定価6500円

SPORTS

ゴルフッ子オープン

人気のスポーツ、ゴルフ久々のゲーム化

細かいデータに裏打ちされた、ガチガチのリアル指向派が多いゴルフゲームの中で、ひときわ異彩を放つ、コミカルゴルフゲーム。水準以上にリアルなデータやコースの設定に加え、ユーモアあふれるジョークイベントを盛り込んであるのだ。この余裕が、ゲームの大きな特徴になっている。基本は18ホール。「成長モード」「練習モード」の2つのモードがあり、成長モードでは1人、2人VSプレイ、対コンピューターの選択が可能だ。



ユニークなイベントが目白押しのコミカルゲーム。タイトーのゲームのキャラクターが、あちらこちらに顔を出している。こういった遊び心が、実は、プレイヤーにとっては一番楽しめるところなのだ。 タイトー●定価5900円

時間をかけてジックリやりたい

最後に、かなり長い時間をかけて、じっくり遊びたいという、わりと気長な人向けのゲームを紹介しましょう。1日中ずっとゲームをしていようというようなときには、こんなソフトがおすすめです。

まずは1人で楽しむ場合。ひとつ目は本格RPG「ヘラクレスの栄光II タイタンの滅亡」です。言うまでもなく、この手のRPGは4時間や5時間で終わるものではありません。やはり普通は毎日少しずつやるものですが、こういうヒロイックファンタジー系のものは、そのゲームを1日丸まる24時間以上やり続けることで、その世界に身も心もドップリひたることができます。かなりハードなやり方ですが、このような方法で異世界に遊ぶというのも、ゲームの楽しみ方の一種と言えるでしょう。次にあげられるのは、「プレジデントの選択」。これも、本格的に取り組むと、かなり時間のかかるゲーム。その日1日は社長になりきって、会社を切り回してみるのもおもしろいのでは。アクションでは「悪魔城伝説」。かなり難易度が高いので、丸1日かけて攻略してみてはどうでしょう。次に、大勢でやる場合のおすすめ、「スウィートホーム」。各自が自分のキャラを決めて、別々の人間が5人のキャラを操作していくと、けっこう楽しめます。最後に2人で1日中ゲームをするのなら、一番おすすめは「ゴルフッ子オープン」です。ゴルフゲームというものは、いったんコツをつかむと、みるみるスコアがよくなるもの。やればやるほどおもしろくなっていくこの種のゲームは、まさに長時間向けです。

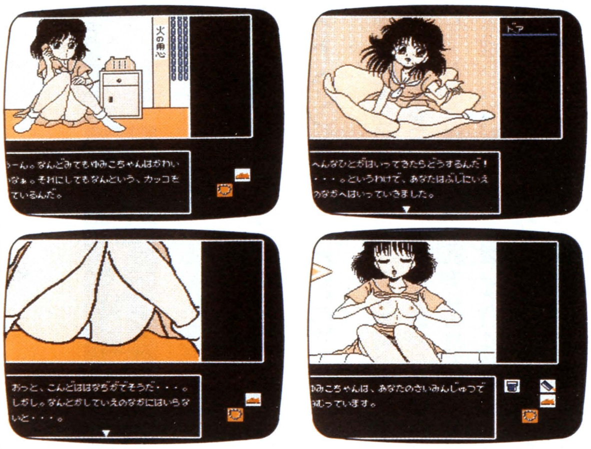
couple (?)

SEXY

天使達の放課後

あの子と2人で、イイコトしたい かなり過激なアダルトゲーム

かわいい女の子が登場する、ちょっとHなアドベンチャーゲーム。もちろん普通のファミコン誌にはあまり載ってないが、ゲーム内容自体はかなりよく出来た正統派のアドベンチャーゲームだ。スケベ心も手伝ってどんどんのめり込んでしまうので、下手な子供向けのゲームの数倍は楽しめる。マルチエンディングシステムで、3通りのハッピーエンドが用意されているのもポイントが高い。彼女といっしょにやってみるのも、おもしろいかも……？



ゲームを上手く進めていくと、ホラ、この通り。女の子の露出度が段々アップしていくのだ。とりあえず、紹介できるのはここまで。ここから先を見てみたい人は、自分で実際にやってみてほしい。

ハッカー●定価4900円

年末ソフト発売カレンダー

発売日	タイトル	メーカー	価格	内容紹介
15日	アバドックス	ナツメ	5800円	巨大な敵の体内を重武装のパワードスーツで突き進む、内蔵感覚ハードシューティング。
15日	フリップル	タイトー	3900円	時間内に指定のブロックを消していく、単純で知的なアクションパズルゲーム。
15日	神仙伝	アイレム	6300円	古代中国神話の世界を舞台に、妖怪退治の旅に出る青年が主人公のRPG。
15日	激闘スタジアム!!	テクモ	5500円	代走・守備交代といった細かい機能と、ハデなアニメーションが楽しい野球ゲーム。
15日	かってにシロクマ	CBS・ソニー	5900円	人気キャラクターのシロが森の消滅を食い止める、ギャグ満載のアドベンチャーRPG。
15日	ピンボールクエスト	ジャレコ	5600円	ゲームセンターの王様、ピンボールがファミコンで登場。RPGモードつき。
15日	ファミコン野球盤	エポック社	6200円	消える魔球や分身魔球が使える、まさに野球盤ノリのゲーム。特訓モードつき。
19日	I love ソフトボール	ココナッツジャパン	6500円	ソフトボールなので、選手全員がかわいい女の子、という変わり種のスポーツゲーム。
19日	エモやんの10倍プロ野球	ヘクト	9700円	球団の監督になって采配を振るう、本格的なシミュレーション野球ゲーム。
19日	ファミスタ'90	ナムコ	5800円	大人気シリーズの最新作、野球ゲームの代名詞といっても過言ではない。
19日	クォーターバックスクランブル	ポニーキャニオン	5900円	シミュレーション的要素の強い、アメリカンフットボールゲーム。
20日	ザ・マネーゲームII　兜町の奇跡	ソフエル	5900円	とにかくリアルな、株式売買のシミュレートが売りのアドベンチャーゲーム。
21日	ザ・ロード・オブ・キング	ジャレコ	5600円	全6ステージのファンタジーアクションゲーム。3種類の魔法を使うことができる。
22日	マッピーキッズ	ナムコ	5800円	グラフィックがカワイイ、1人＆2人プレイの横スクロールアクションゲーム。
22日	バットマン	サン電子	6200円	映画とともにアメリカからやってきた、バリバリの横スクロールアクションゲーム。
22日	ダブルドラゴンII	テクノスジャパン	5900円	2人同時にプレイが楽しめる、横スクロールのハードアクションシリーズ第2弾。
22日	悪魔城伝説	コナミ	6500円	根強い人気の、横スクロールアクションゲーム「ドラキュラ」シリーズ最新作。
22日	イメージファイト	アイレム	予価6500円	アーケードから移植の、本格派・縦スクロールシューティングゲーム。
22日	TM NETWORKライブインパワーボール	EPIC・ソニー	6200円	近未来の地球をTMのメンバーとともに救う、アドベンチャーゲーム。
23日	東風	ナツメ	5800円	初心者から上級者まで楽しめる、親切機能の麻雀ゲーム。
23日	ヘラクレスの光栄II　タイタンの滅亡	データイースト	5900円	ギリシャ神話の世界を舞台にした、コマンド選択方式の本格的大型RPG。
25日	名門／多古西応援団	アスミック	6500円	迫力バトルのケンカシミュレーションゲーム。戦闘シーンはアニメーション風の処理だ。
27日	スーパーラグビー	T.S.S.	5900円	アメフトとはひと味違う、肉と肉、骨と骨のぶつかり合う音が聞こえそうな、迫力ゲーム。
中旬	井崎脩五郎の競馬必勝学	イマジニア	9800円	知る人ぞ知る、競馬の神さま・井崎脩五郎監修の、リアルな競馬シミュレーション。

大人のための上質アドベンチャーゲーム

「かってにシロクマ」はギャグとユーモアの

電脳動物図鑑だ！



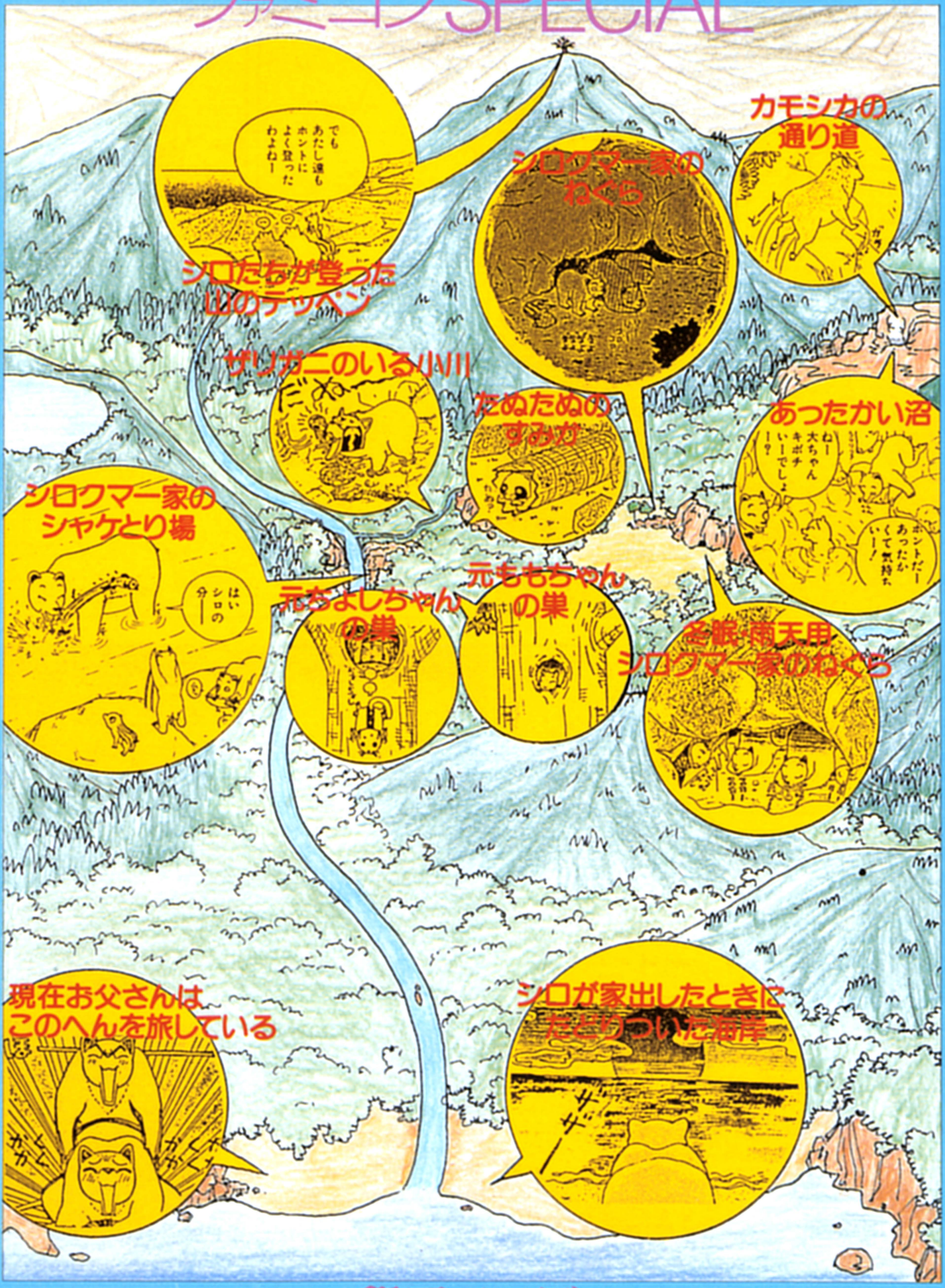
現代人にはおもしろい！

電脳動物図鑑「かってにシロクマ」

CONTENTS

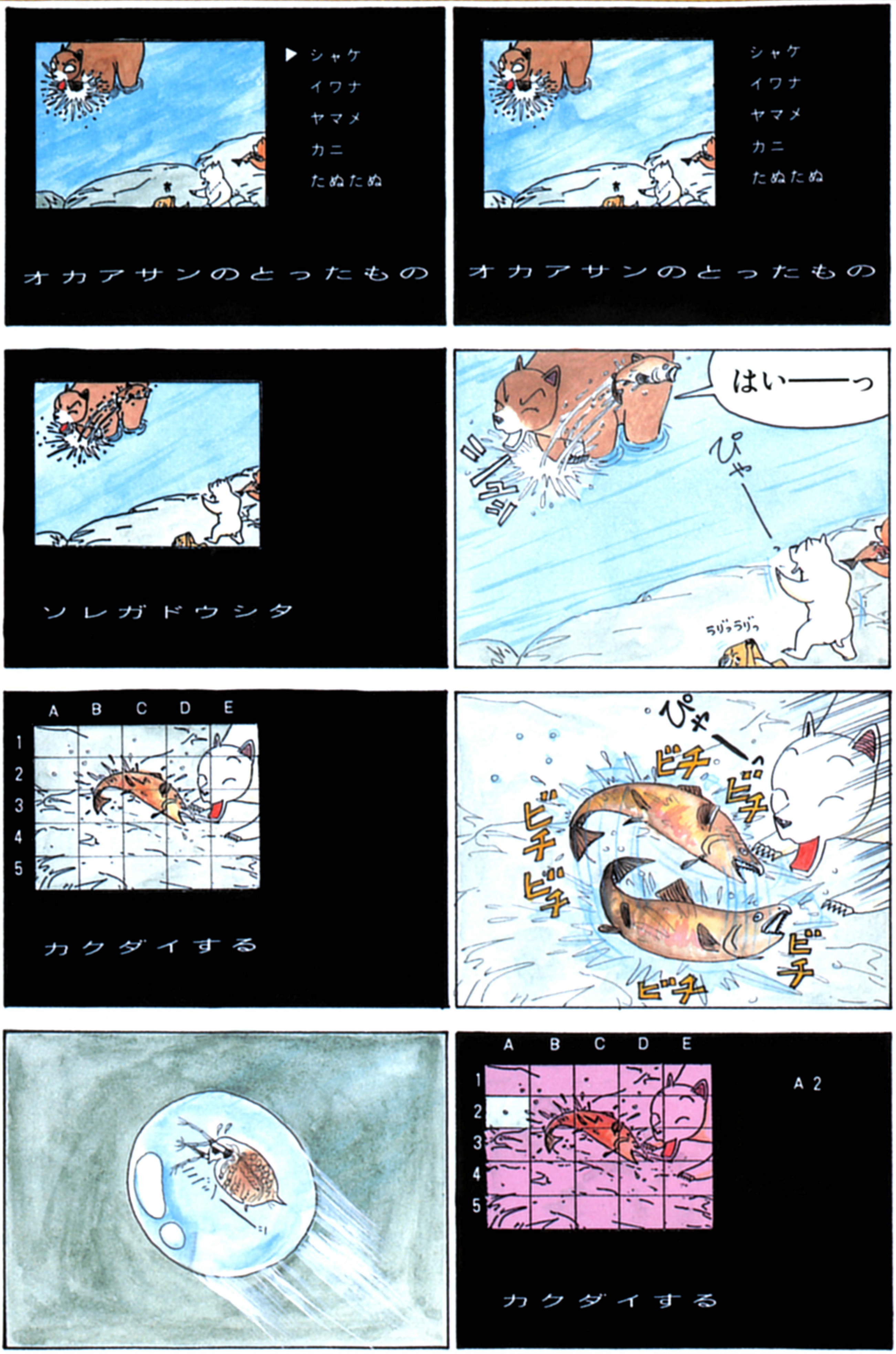


かってにシロクマ
ファミコンSPECIAL

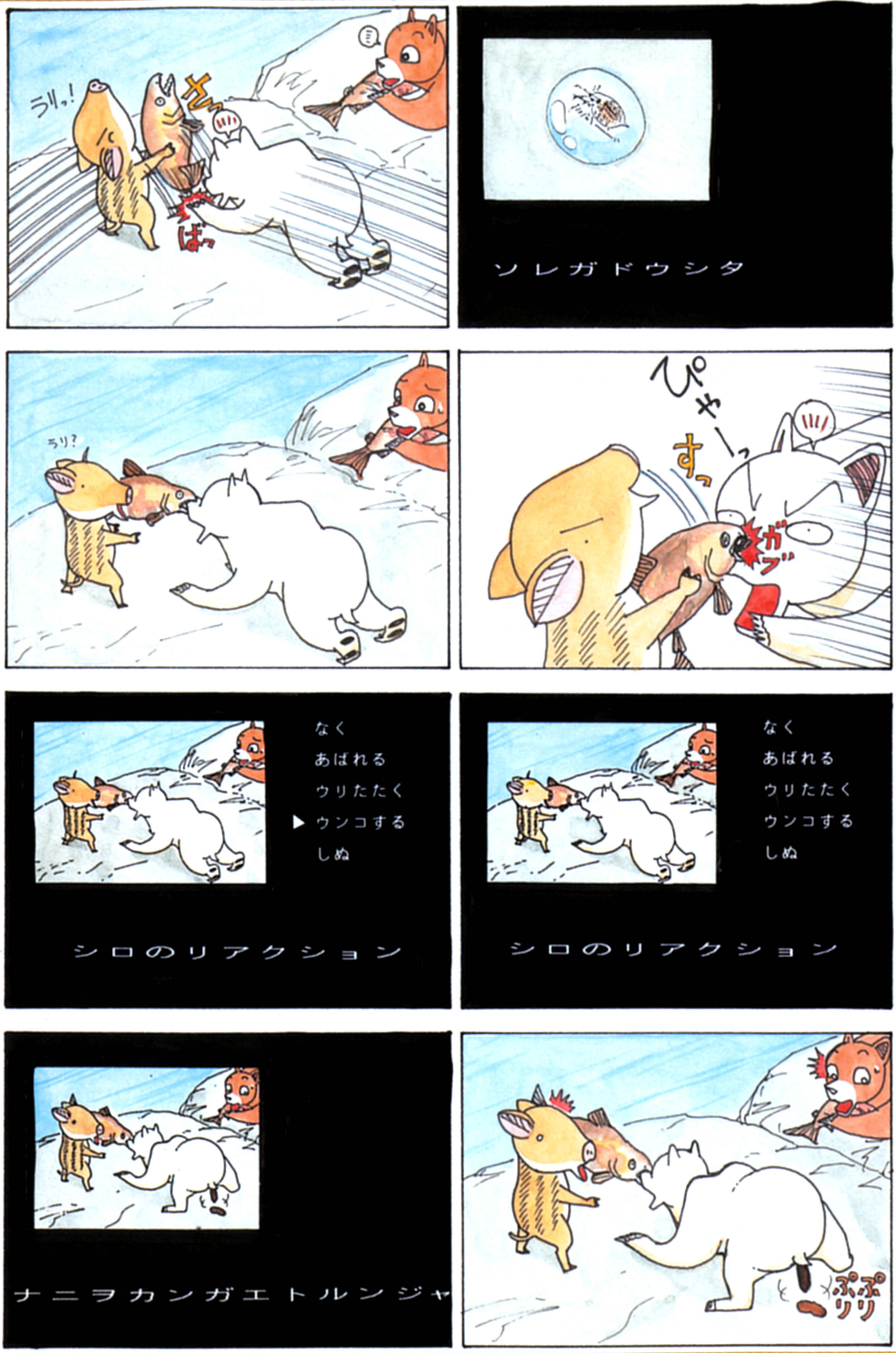


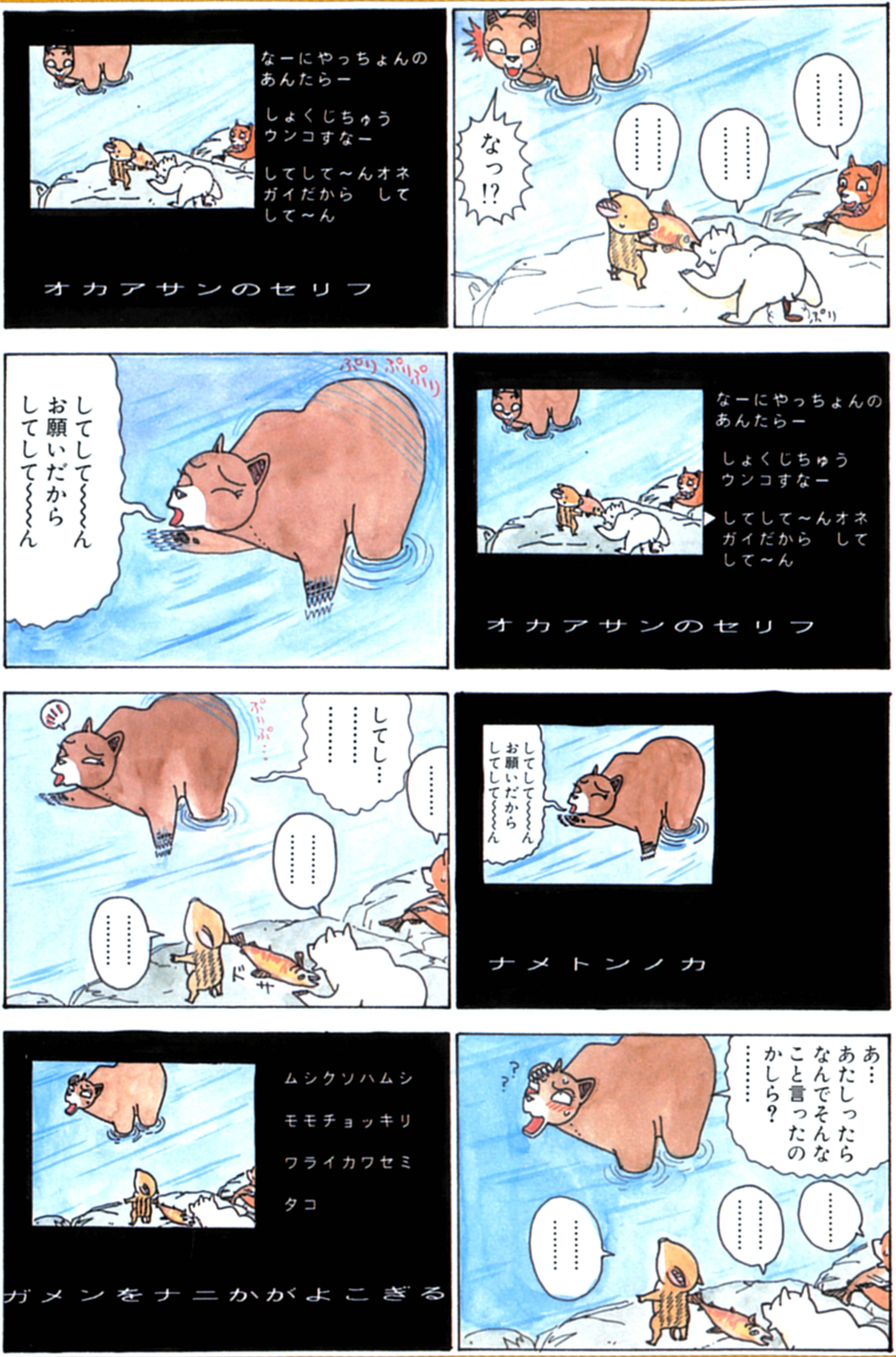
相原コージ


ウリ?
すっ
キチッ
ウリャー?
ワチャワチャ
ワチャワチャ
カチ カチ
なく
あばれる
シロたたく
ウンコする
しぬ
ウリぼうのリアクション
うっりゃー!っ
うりゃ
うりゃ
うりゃっ
りゃっ
うっりゃーっ
ぴゃー!っ
ぴゃっぴゃっ
ぴゃっ
ぴゃっ
なく
▶あばれる
シロたたく
ウンコする
しぬ
ウリぼうのリアクション
はい
シロの
分よー
ソレガドウシタ

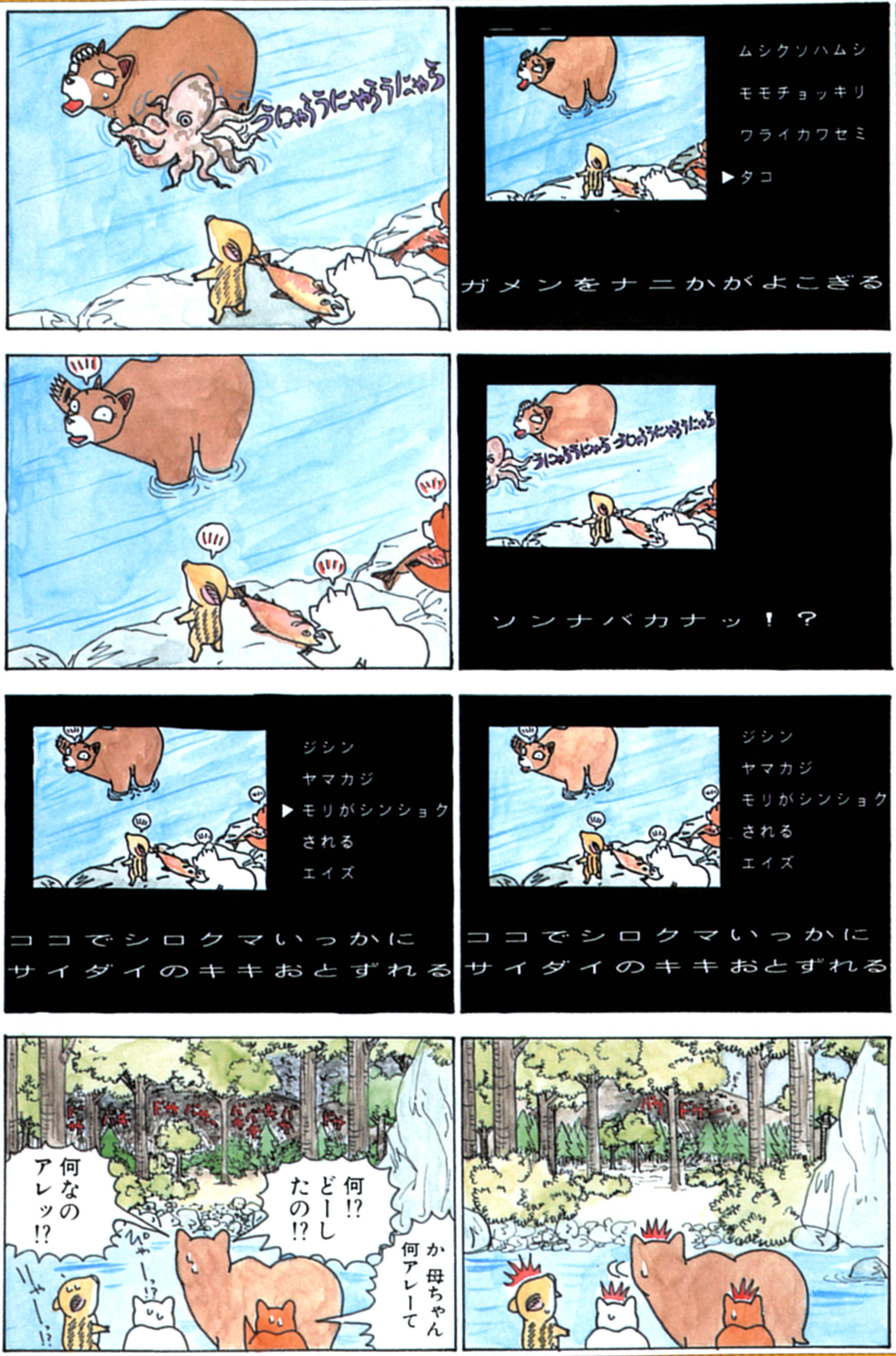


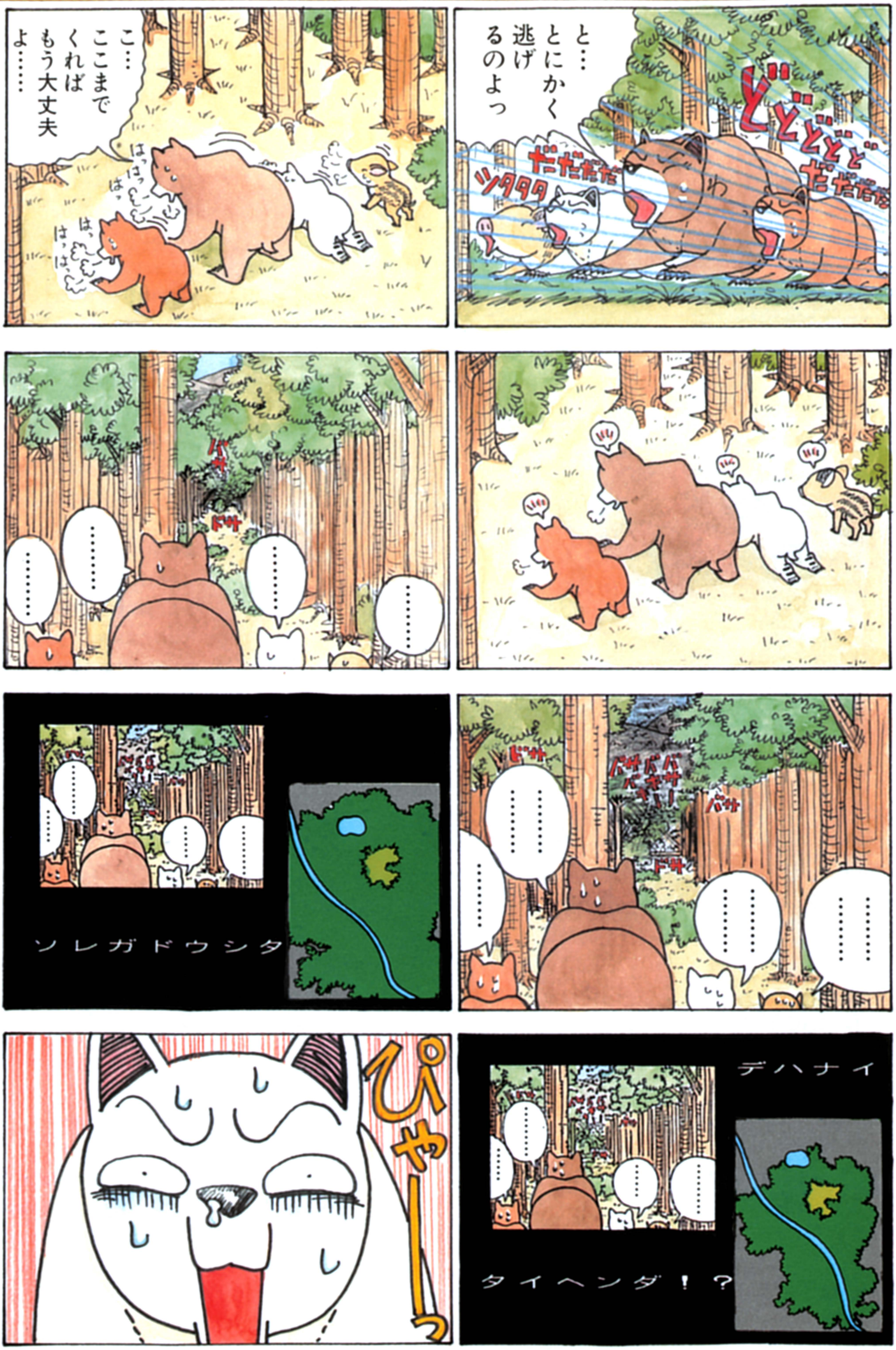
▶ シャケ
イワナ
ヤマメ
カニ
たぬたぬ
オカアサンのとったもの
シャケ
イワナ
ヤマメ
カニ
たぬたぬ
オカアサンのとったもの
ソレガドウシタ
はい――っ
ぴゃー
A B C D E
1
2
3
4
5
カクダイする
ぴゃー
ビチ
ビチ
ビチ
ビチ
ビチ
ビチ
A B C D E
1
2
3
4
5
A 2
カクダイする


ウリっ!
さっ
ばっ
ソレガドウシタ
ウリ?
ぴゃーっ
すっ
ガブ
なく
あばれる
ウリたたく
▶ ウンコする
しぬ
シロのリアクション
なく
あばれる
ウリたたく
ウンコする
しぬ
シロのリアクション
ナニヲカンガエトルンジャ
ぷぷリリ



なーにやっちょんの
あんたらー
しょくじちゅう
ウンコすなー
してして～んオネ
ガイだから　して
して～ん
オカアサンのセリフ
なっ!?
……
……
……
ぷり
してして～～～ん
お願いだから
してして～～～ん
ぷりぷりぷり
なーにやっちょんの
あんたらー
しょくじちゅう
ウンコすなー
してして～んオネ
ガイだから　して
して～ん
オカアサンのセリフ
ぷりぷ…
してし…
……
……
……
……
ドサ
してして～～～ん
お願いだから
してして～～～ん
ナメトンノカ
ムシクソハムシ
モモチョッキリ
ワライカワセミ
タコ
ガメンをナニかがよこぎる
あ…
あたしったら
なんでそんな
こと言ったの
かしら?
……
……
……
……


ムシクソハムシ
モモチョッキリ
ワライカワセミ
▶タコ
ガメンをナニかがよこぎる
ソンナバカナッ！？
ジシン
ヤマカジ
▶モリがシンショクされる
エイズ
ココでシロクマいっかにサイダイのキキおとずれる
ジシン
ヤマカジ
モリがシンショクされる
エイズ
ココでシロクマいっかにサイダイのキキおとずれる
か母ちゃん何アレーて
何!? どーしたの!?
何なのアレッ!?



と…
とにかく
逃げ
るのよっ
ツタタタ
だだだだだ
どどどどど
だだだだ
こ…
ここまで
くれば
もう大丈夫
よ……
はっはっはっ
はっはっはっ
バサ
ドサ
ドサ
バサバサバサ
ドサ
ソレガドウシタ
デハナイ
タイヘンダ！？
ぴゃーっ

シロは、やんちゃなアルビノ（白子）の鼺。平和な森にお母さん、弟のだいちゃんと暮らしていた。

ある日、ご飯を食べ終え、いつものように用をたしに木陰へと向かったシロ。事件はその時起こった。脚を広げ踏んばるシロの前で、鬱蒼と生い茂った木々が突然消滅してしまったのだ！　驚くシロ、止まらぬウンコ…。青々とした緑も今は消え、目の前には暗い空間が広がるだけだった。

ストーリー



すると突然、まばゆい光とともに老人が現われた。「ワシは全智全能の神じゃ。シロよ。いま森は危機に瀕しておる。森の魔王なる怪物が森の消滅をたくらみ、動物たちをこの世から消しさろうとしておるのだ。奴はとても恐るべき力の持ち主じゃ。その正体は謎につつまれておる。魔神山という山に住んでいることくらいしか、ワシにもわからんのじゃ。シロよ。森の魔王を倒せ。そして森を救うのじゃ」

ひょんなことから、森の魔王を倒すことになったシロ。どうやら、森の魔王打倒のためには、不思議な力を持つ春夏秋冬の四季の玉を手にいれなければならないらしい。行く手には恐ろしい強敵や難解な謎が立ちはだかっている。はたしてシロは、森に平和を取り戻すことができるだろうか？

はたして……!!

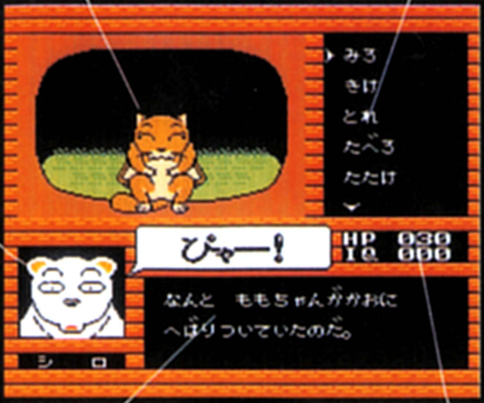
ゲームシステム紹介

アドベンチャー画面

メイングラフィック
シロたちが見ている動物や風景が、表示される。どれも、注意深く観察すれば、意外な事実が発見されるかも?

コマンド
「みろ」「きけ」などのメインコマンドやサブコマンドを表示する。コマンド選択は、カーソルをあわせて行う。

キャラ
シロ、ウリぼう、ちょしちゃん3匹の表情が表示される。相手のリアクションに応じて表情が次々と変化していく。



メッセージ
会話のリアクションや状況説明のメッセージはここに表示される。とても重要なスペースである。見落としのないようにせよ。

ステータス
現在のメインキャラのHP(体力)とIQ(知力)を知らせてくれる。HPが0になると死んでしまうので注意が必要。

マップ画面

ステータス
シロたち3匹のHP(体力)とIQ(知力)は、常にここに表示されている。

季節
四季の変化に応じて、木の色が変わっていき、一目で現在の季節がわかるようになっている。季節チェックに不可欠。



パーティー
シロたち御一行。この3匹を操って、広大なフィールドマップを探検していくわけだ。とぼけた味のあるキャラである。



「シロクマ」には「移動マップ面」と「アドベンチャー面」の2つの画面モードがある。

シロたちを操り森を歩きまわるのが「移動マップ面」、動物と会話をするのが「アドベンチャー面」だ。「アドベンチャー面」での謎ときがゲーム攻略の鍵を握っているといえるだろう。「みろ」「きけ」などのコマンドを駆使して、どんなささいな情報でも逃さないように注意しておくことが大切なのだ。

他にも画期的なシステムが満載。その特徴を説明しよう。

❶. 3匹パーティのニュータイプアドベンチャーゲームである。

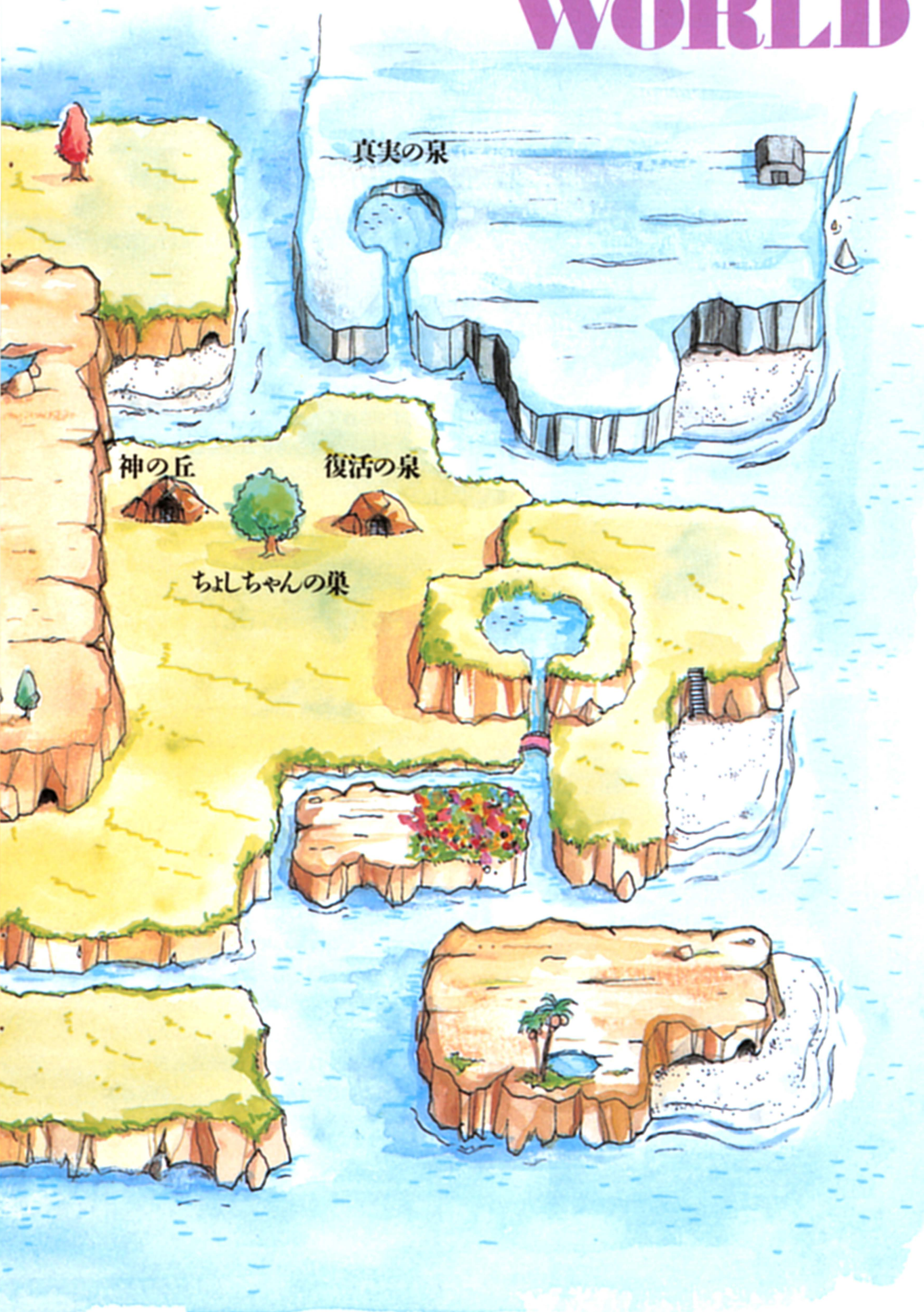
アドベンチャーゲームとしては、画期的なパーティプレイシステムを採用。プレイヤーはシロ、ウリぼう、ちょしちゃんの3匹を手足のように操ることが可能だ。操るキャラによって、話しかけた相手のリアクションがガラリと変わることもある。(スケベなアリクイに、雄のシロが話しかけても何も教えてくれないが、雌のちょしちゃんなら重要な情報を教えてくれる、といった感じ)

❷. 自動縮小マップシステム(JSMS)により、スリリングなゲーム展開が。

ゲームが進むにつれ、行動範囲が広がっていくのが普通のゲーム。これが「シロクマ」になると、長時間プレイすればするほどマップが狭くなっていくのだ。森の魔王は森を消滅させようと企んでいるので、魔王打倒が遅れれば遅れるほど、森はどんどん消されていってしまい、シロたちの行動範囲も狭くなってしまうというわけ。ぐずぐずしていると大切なアイテムが空間といっしょに消されてしまうかも…。



「かってにシロクマ」WORLD MAP

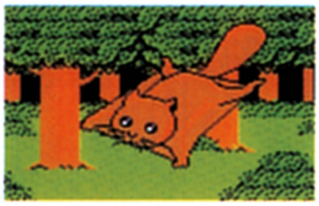


これがシロたちが住む森である。広大な緑に覆われ、池は澄み、鳥はさえずり、一見平和そのものである。とても森の魔王の魔の手が迫っているとは思えない。

マップの広さは、この森のフィールドだけで144画面もある。

さらに、山あり谷あり岩壁ありと、バラエティーに富んだ構成になっている。

森の中央の小高い丘は「神の丘」と呼ばれており、シロたちの巣穴もここにある。この周りはだいちゃんの遊び場であり、彼に会いたければ、このへんをうろうろしていればきっと会えるだろう。彼に聞けばちょしちゃんの居場所もわかるかもしれない。



森の南東部には砂浜が広がり、沖には小島が浮かんでいる。海にはうみたなごが群をなして泳ぎ、産卵し子供を育てている。この島には冬になると、千鳥が飛んできて一冬を越していく。島の中央にはオアシスがあり、なぜかカンガルーがそのまわりで暮らしている。

なぜ、カンガルーがこの島に棲息しているのかについてはさだかではない。一説によるとこの森は昔の先住生物が支配しており、カンガルーはその先住生物が持ち込んだのだという説が流れているが、シロたちにはそんなことは理解できるわけがない。オアシスのまわりには時々、やしの木がはえるという。





森の北西部には高い山脈がそびえたっている。ここにはアライグマ、コウモリ、ヒグマ、イノシシのメスなどが住んでいる。岬の突端に生えている大木は「炎の木」と呼ばれている。遠くから見たその木は、枝ぶりや葉の形がまるで炎のように見えるところからそう名づけられたらしい。高台には湖があり、ここは水も冷たく水深も深いので、とても泳いでは渡れない。山脈の中腹には洞窟が大きな口をパックリと開けている。中はかなり深く、どこにつながっているかはわからないと言われている。なぜならば、入ったきり帰ってきた動物が一匹もいなかったからだ。神秘の洞窟である。



森の南西部は草原地帯である。しかし、岩山も多く、長年の歳月を経た結果、まるで迷路のように入り組んだ道や三角形の形の岩山などを構成してしまった。これぞまさしく大自然の神秘と言えよう。こういった古い出来事を語るのにぴったりなのが、フクロウの長老である。彼は森の生き字引きと言われており、魔神山の秘密についても何か知っているらしい。中央近くにはドイマという名前のボス猿が群れを率いて生活している。噂によるとドイマは亀と仲が良く、クイズやモザイクが好きらしい。川のほとりにはすぐにも倒れそうなメチャセコイヤの老木が、静かにそびえたっている。





「かってにシロクマ」キャラクターの素顔に迫る！

シロやその仲間たちのプロフィールを完全紹介、彼らの〈知られざる素顔〉に迫る、『森の動物生態図鑑』決定版！





シロ

●分類

食肉目・クマ科・ヒグマ

●性別　オス

●食性　雑食性（魚肉、獣肉など）

●棲息地

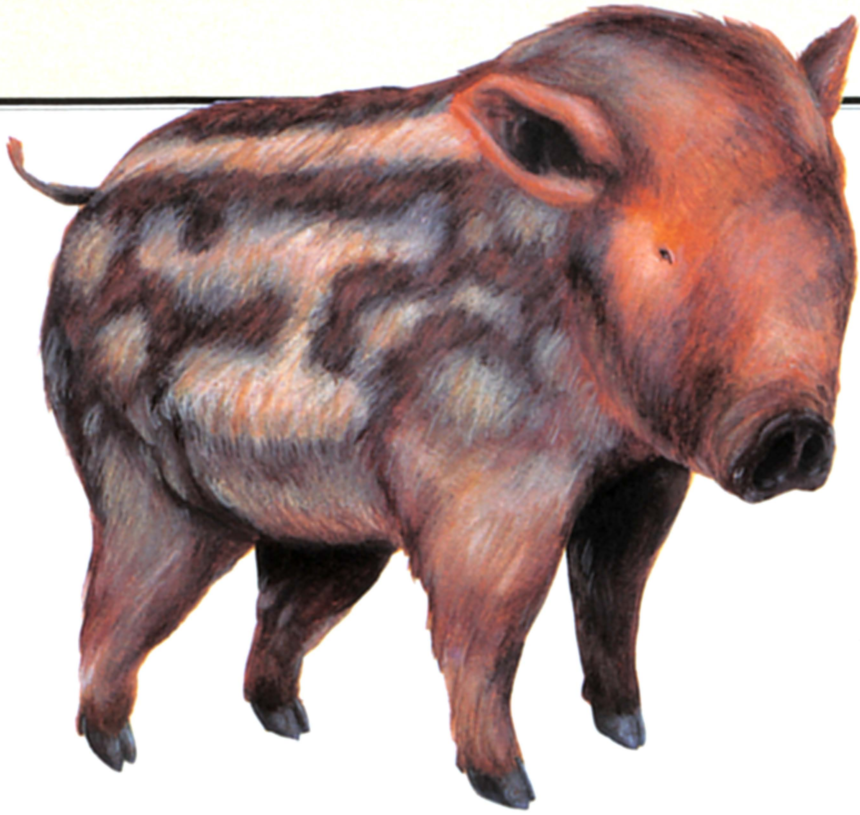
北海道、カナダなどの森林地帯

●他のクマに比べて性質が荒く、木登りや魚とりが得意である。

全身の毛が真っ白なことからシロクマと誤解されることが多いが、れっきとしたヒグマである。家族構成は、母と弟プラス養子のウリ坊をふくむ四人家族。(父熊は現在行方不明だが、意外と近くでウロついているというウワサもある)

生まれつきピントのずれたところがあり、とんでもない失態を演じることが多い。どうやらIQがかなり低いと思われるが、本人はいっこうに気にしていないようである。

ゲーム本編では、主人公として、森を救うために魔王と戦うが、実際にはそんな重要なことをしているという自覚はないのかも知れない。



ウリ坊

●性別　オス

●分類

偶てい目・イノシシ科・イノシシ

●食性　雑食性（名種植物、ミミズなど）

●棲息地

東アジア各地の平地、低山

●独特な鼻の構造により、他の動物に比べて嗅覚がかなり発達している。

落雷で母親と兄弟を失い、孤児になってしまったイノシシの子供。たまたま近くを通りかかったシロたちに救われ、一家の養子となる。

何の問題もなくクマの一家にとけこんだウリ坊だったが、一つだけ問題があった。それは冬眠である。

家族の一員として常にシロクマ一家と行動を共にするウリ坊だが、イノシシは、クマと違って冬眠をしない（ウリ坊は、なんとか冬眠をしようと試みるのだが）。だから、冬の間ウリ坊は一人で生活しなければならないのである。退屈と空腹だけが待っている冬の季節は、おそらくウリ坊の最も苦手なものではないだろうか。

ちょしちゃん

●性別　メス

●分類

げっ歯目・ヤマネ科・ヤマネ

●食性　雑食性（主に木ノ実など）

●棲息地

山地や森林地帯

●体全体を丸め、ボールのようなかたちになって冬眠するのが特徴。

シロたちのすみかのそばに巣をかまえる、お嬢様的な性格のヤマネ。シロに一目惚れされてさんざんな目に遭うが、やがてその誠意に気づき、種族の違いを越えた愛が生まれた。

シロが持ってきたキイチゴを不安を感じつつもしっかり食べてしまったりするあたり、女性としてのたくましさを感じさせもするが、基本的な性格は恥ずかしがり屋の少女といったところ。シロの純情さとうまくかみあうのではないだろうか。

ただ、その体格差はいかんともしがたく、いまのところ、プラトニックな恋愛の域を越える可能性は、まずないだろう。





ももちゃん

●性別　メス
●分類
げっ歯目・リス科・モモンガ
●食性　雑食性（主に木ノ実など）
●棲息地
北半球の森林地帯
●体の脇の皮膚を尋けて、短時間、低空を滑空することができる。

ちょしちゃんの親友で、シロとの仲をとりもった。11種類の動物語をあやつるという特異な才能を持ち、もともとの世話焼きな性格も手伝って、彼女の周りには常に話題がたくさんありそうだ。
くったくのない明るい性格だが、押しもかなり強い。
だれとでも仲良くなれる、女子大生のような性格の持ち主である。

大ちゃん

●分類
食肉目・クマ科・ヒグマ
●性別　オス
●食性　雑食（魚肉、獣肉など）
●棲息地
北海道、カナダなどの森林
●長く鋭い爪を持ち、一撃で巨木をなぎ倒すこともある。

シロの双子の弟。兄と違ってIQが高く、物おぼえがよいのでお母さんにほめられることが多い。反面、気の弱すぎるところがあり、実力があってもプレッシャーに負けてしまうタイプ。
お母さんについて狩りの仕方や魚のとり方を習うときにも、自分から進んでやるマジメな性格で、お母さんの秘蔵っ子。





お母さん

●分類
食肉目・クマ科・ヒグマ
●性別　メス
●食性　雑食（魚肉、獣肉など）
●棲息地
北海道、カナダなどの森林地帯
●成長すると、その体重の200～400キロにまでなることもある。

主人公・シロのお母さん。シロのものおぼえの悪さに閉口しながらも、懸命に教育に務めている。女手ひとつで２頭の子グマを育ててきただけに、本気で怒るとキョーレツな強さを発揮する。いわゆる近所のおばさん的性格で、シロに恋人ができたことを手放しで喜んでいたが、まさか相手がヤマネだとは思わなかったらしく、ちょしちゃんを食べてしまう。

「かってにシロクマ」キャラクターの
素顔に迫る！

たぬたぬ



●分類

食肉目・イヌ科・タヌキ

●性別　オス

●食性　雑食（木ノ実、ネズミなど）

●棲息地

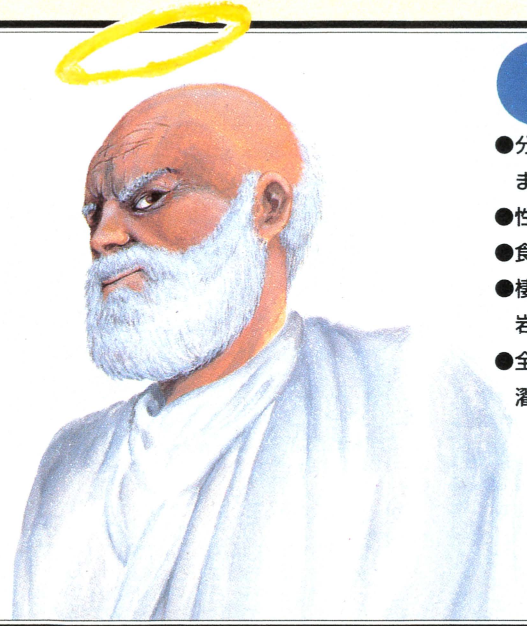
東アジアの森林地帯

●夜行性。動きがにぶく、敵に出会ったとき、とっさに死んだフリをすることがある。

この世の不幸をすべて背負って生まれてきたかのような、徹底的に不幸なタヌキ。自分が何もしていなくても不幸の方から彼によってくるらしく、じっとしているだけで事故に遭う珍しい動物である。

これだけ不幸が続くと、普通は生きていくことすらいやになる。しかし、このタヌキの場合すでに不幸が人生の一部になっているようだ。

神様



●分類

まったく不明

●性別　オス（メスだったら気持ち悪い）

●食性　雑食（何も食べないかもしれない）

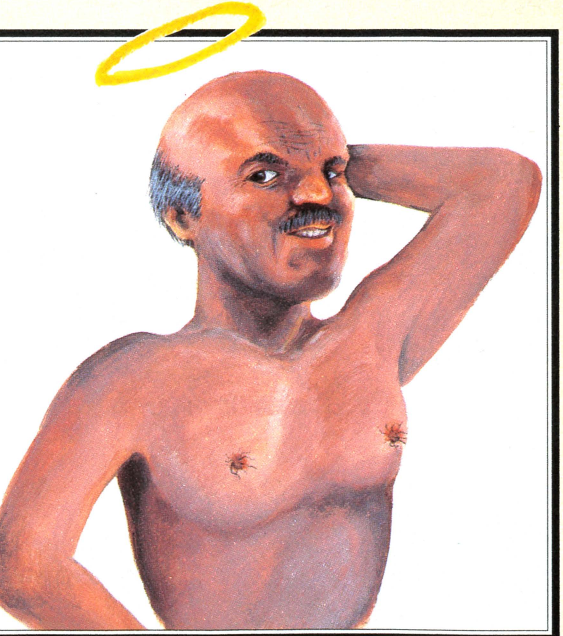
●棲息地

岩山の洞窟など、森のあらゆるところ

●全知全能、つまり、何でもできる。炊事洗濯、家事一般ももちろんできる（ハズ）。

シロに森の魔王と戦うという使命を与えた、自然の運行をつかさどる神様。なぜこんなに重要な使命をシロにまかせてしまったのか、理解に苦しむところだが、やはりある程度の責任は感じたのか、ときどき現れてはシロにアドバイスをしてくれる。ただし、あまりふざけてばかりいる者には神罰をくらわせるという、キビシイ面もある。

復活神



●分類

まったく不明

●性別　オス（それ以外考えられない！）

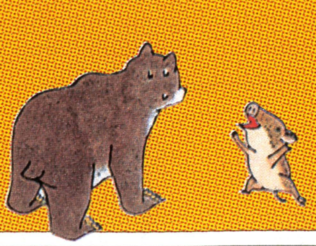
●食性　雑食（ウンコを食ってるのかも）

●棲息地

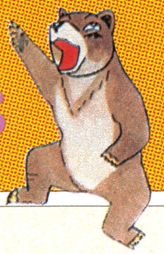
復活の泉

●性質はきわめて温厚。ただし、ウンコにしか興味がないという変態である。

森のあらゆる自然の中で、特に生命をつかさどる神様。一見するとただのオッサンに見えるが、実は、生命を自由に操作する力を持っているのである。つまり、消化され、ウンコとなった死者をも蘇らせることができるというわけだ。しかし、チョロチョロと乳毛のはえた裸はいかにもうさんくさく、素直に尊敬していいものだろうかと、ふと考えさせてしまう。









おもしろイベントチェック

このゲームの最大の魅力の一つは、各種のイベントのおもしろさ。イベントの内容を見ればゲームの出来もわかる。さて、このゲームは…？

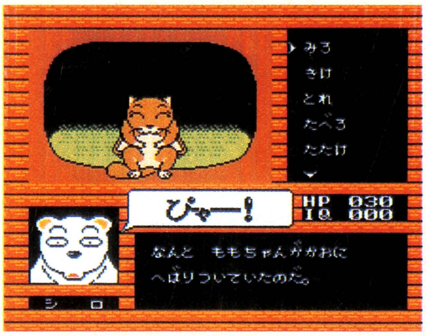
「かってにシロクマ」

11動物語をあやつるナゾの**モモンガ**

ちょしちゃんの親友、ももんがのももちゃん。いつもキャピキャピかしましく、くいしんぼでその性格は現代の女子大生を連想させる。女子大生だからといってアーパーではない。なんと、11種類の動物語を話せるというなかなかの才媛なのである。ももちゃんはただのアーパー女子大生ではなく、なんとバイリンギャルであったのだ。

マンガの中でも、ももちゃんはそのちゃっかりぶりを遺憾なく発揮している。シロがちょしちゃんのために持ってきたハチミツを1人で食べてしまったり、ウリぼうをだましてこきつかったり……。数えあげればきりがないが、どれも憎めず愛らしいエピソードになっている。

マンガのなかで活躍したももちゃんは、もちろんゲームのなかでも大活躍する。プレイヤーはおそらく、ゲーム中頻繁にももちゃんと出会うことになるであろう。いちばん最初に会うのはちょしちゃんの巣穴である。実はこのももちゃんは中盤のゲーム攻略での重大な鍵を握っているキャラなのである。ここで教訓を一つ。女性の言うことには逆らわず、適度にごきげんうかがいをしておくべし。

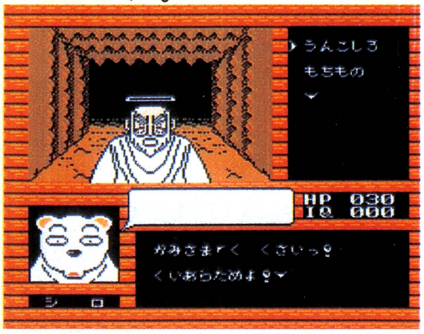


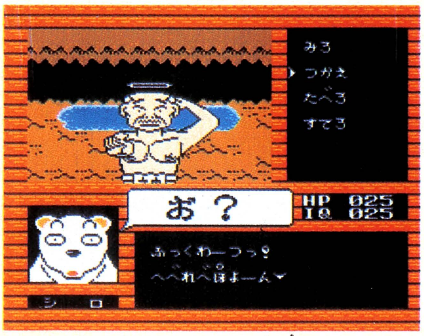
神様のまえで**ウンコ**すると？

自らを全智全能の神と呼ぶわりには、森の救世主としてシロを選んでしまったという大ボケ神様。彼の前で「うんこしろ」コマンド（しかし、なんちゅうコマンドなんだ）を使ってみると……。あまりの臭さに神様は激怒し、シロたちにカミナリを落としてしまう。わりと短気な神様なのであった。本当の神様だったら「右の鼻の穴でかいだら、左の鼻の穴もさしだせ」とでもいうべきところでしょうに、この人本当の神様なのかしらん。

まあ、「さわらぬ神に祟りなし」ともいうし、カミナリにうたれるとHPが減ってしまうから、おふざけはほどほどにするべし。この神様も後半でシロたちを助けてくれる、大事な大事なキャラクターなのだ。

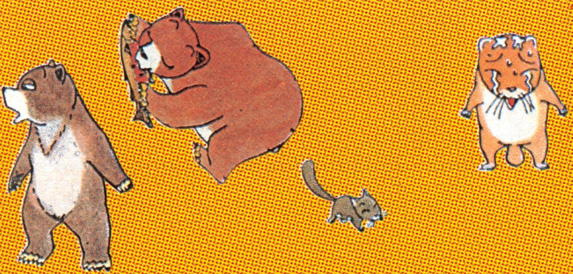
神様からは森の魔王の情報を入手するのがセオリー。

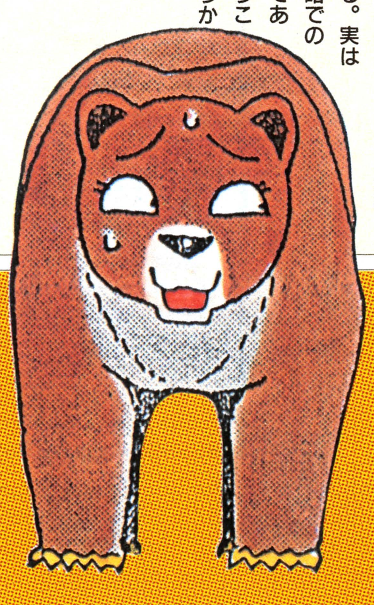




人呼んでウンコの魔術師、**復活神**登場！

復活神は「復活の泉」に住んでいる、命の仕組みを司る神様だ。彼は不思議な力を持っていて、うんこを差し出せばそのうんこを生前の姿に復活してくれるのだ。つまり、ウサギを食べたあとにしたうんこなら、ウサギの姿に戻してくれる。じゃあ、うんこを食べたあとにしたうんこなら、いったい何の姿で復活するのであろうか？　ちなみに「シロクマ」には4色4種類のうんこが登場する。赤、黄、白、黒の4色である。制作スタッフの間では、赤カリー、黒カリーにならって、赤うんこ、黒うんこと呼んでいた。（ああ、これではアメリカに持っていって、発売しようなどという企画はたてられんなぁ。日本の恥をさらしにいくようなものだ）4つのうんこの内、3つはダミー。重要なうんこは？色のうんこ一つだけしかない。









ぼのぼのとは関係ない、……と思う

中盤で初めて登場するラッコ。ラッコといえば貝殻を割ってくれる動物だ。ここにくる途中で、ある貝を見つけた人もいるだろう。（ただし、貝には1つニセモノの貝がある。正しい貝を取ることが大切）見つけたら、こいつに渡してみるのだ。ラッコは貝柱をペロリと食べてしまうが、残された貝殻を調べてみると……。ある重要なアイテムを発見することができるのだ。このゲームの最重要アイテムと言っていいだろう。何も起こらない人は、貝違いなのだ。別の貝を探してこないとゲームは進まない。

開発スタッフのM氏によれば、このラッコは当初「いぢめる？」と話すはずだったらしい。

また、フィールド面で見ると、このラッコは地面を履っている。このラッコはコードネーム「地ずりラッコ」と呼ばれている。





ミノムシの武器は催眠術

ここではウリぼうが突然その場を動かなくなってしまう。どうやらミノムシに興味を引かれ観察したがっているらしい。こうなるとウリぼうはてこでも動かない。さてどうしたらいいのだろうか？　このミノムシのイベントでは、ウリぼうが成長（かしこくなる）をとげる。しかし、それもうまくやればの話。変な行動をとると、ミノムシがプラーンプラーンと揺れだして、シロは催眠術にかかってしまうのだ。こうなると一定時間シロは動けなくなってしまう。こうしてる間にも森の魔王は空間を消しているので、こんなところでタイムロスをするわけにはいかない。ここでの正しい行動は「愛のムチをふるう」ということである。

ここまでくれば、もうすぐちょしちゃんに会うことができる。

前半部分も大詰めに近づいたと言っていいだろう。

精力絶倫と欲求不満のゴールデンカップル

別々の場所に、雌に会いたがっている雄イノシシと、子供を欲しがっている雌イノシシの二匹のイノシシがいる。一度この二匹に会ってからもう一度会いにいってみると「ぱこぱこぱこ……」というメッセージが流れる。（ポッ）さらにもう一度会いにいくと、なんと子供が産まれているではないか！　あとは二匹の元を訪れるたびに、子供が増えていき、最後には大家族になってしまうのだ。

このイベントは「ドラゴンクエストIII」にでてきたあるイベントの動物版をねらったらしい。

ちなみにこのイベントは唯一ゲームクリアに関係がない。

クリア優先に進めるなら無視して。そうでないムフフの人は、回り道してでも見てみるのもいいだろう。ただし、魔王の魔の手はこうしている間にも、確実に迫ってきているのだ。

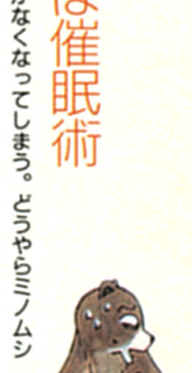


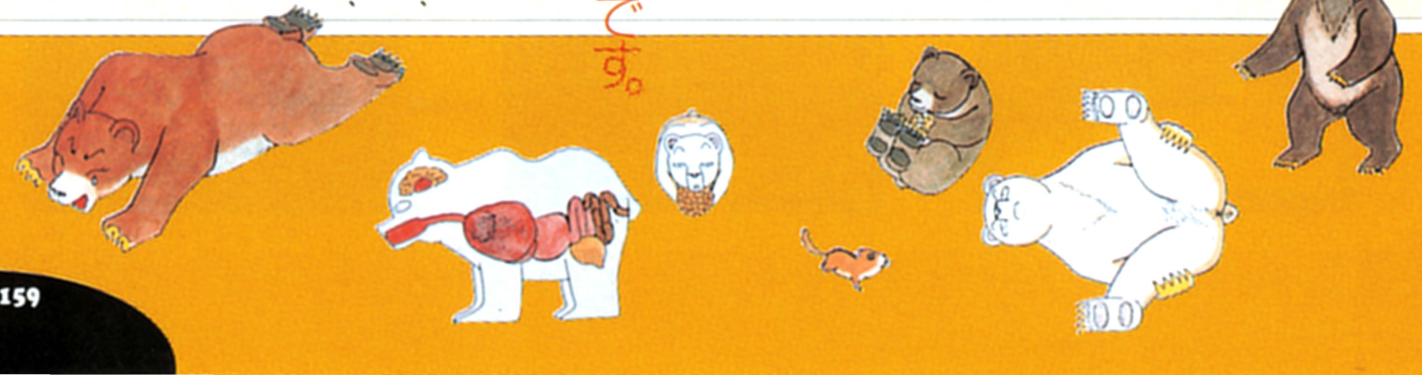


世の中にはこういう動物もいるんです。

ただ、ただいじめられるために生みだされたキャラクター、たぬたぬ。どこの世界にも必ず星のめぐりあわせの悪い人はいるもの。マンガであんなにいじめられているのだから、せめてゲームの世界ではやさしく……。甘い！　ファミコン版「シロクマ」はとても原作に忠実。もちろん、たぬたぬもいじめにいじめぬかれている。ざっと挙げるだけでも、岩につぶされ、炎であぶられ、クマに食べられ…。しかも、たぬたぬの登場シーンは、正しいゲームの進め方をしているときにはでてこない。あくまでわき役に徹しているキャラクターなのだ。逆に言うと、たぬたぬが登場したらそのプレイヤーは横道にそれて進んでいるということになる。たぬたぬをコンパスがわりにしてゲームを進めることもできるのだ。

ある意味で、ゲームの中の反面教師と言えるだろう。





初心者のための「かってにシロクマ」ステップチャート



ファミコン版「かってにシロクマ」は基本的にアドベンチャーゲームである。（基本的にと断ったのは、ゲーム中にロールプレイングゲーム風の戦闘シーンがでてくるからである）

普通のアドベンチャーゲームには自然とセオリーとでも言うべき攻略法が存在している。そのセオリーは、そのまま「シロクマ」に当てはまる場合が多い。その代表的なものをいくつかあげてみよう。

一　コマンドは何度も試してみること。

動物に話を聞くにしても、一度目と二度目では話の内容が変わってくる場合がある。これは「きけ」コマンド以外にも同じことが言えるのだ。特に一度目のときと二度目のときのリアクションメッセージが変わっていたら、そこには何かが隠されている場合が多いと言えるだろう。

二　情報は必ずメモしておくこと。

当然のことだが、動物から聞いた貴重な情報は必ずメモしておくようにしよう。特に重要なのは人名、地名、アイテム名などである。貴重な情報は一度しか聞けないことが多い。聞きのがしてしまっても、もう取り返しがつかないのだ。うっかり、扉を開けるパスワードなどを忘れてしまった場合など、最悪そのゲームを最初からやり直さなければならないはめになりかねない。

三　難関に出会ったら、まず持ち物を使うことを考えること。

どうしても開かない扉や流れが急で渡れない川などに出会った場合は、まず自分の持ち物を調べてみよう。開かない扉には鍵が、急な流れにはロープが役にたつだろう。アイテムとはゲームクリアのために用意されている物なのだ。あらゆるところで使って可能性を追求するべきである。

四　マッピングは忘れずに。

スタート

だいちゃんに会う。魔神山のまわりにハグルマユリという、とても珍しい歯車の形をした花がさいていること、ちょしちゃんが頭に変な花をつけていたことを聞く。さらにちょしちゃんの巣穴の場所を聞く。巣穴はこの近くにある。

巣穴

ちょしちゃんの巣穴には誰もいない。ハグルマユリを発見。何かに顔にへばりつかれるが、それはちょしちゃんの親友ももちゃんだった。聞けば、最近ちょしちゃんが行方不明とのこと。二手に分かれて探すことにし、ももちゃんとは別れる。

うさぎに会う

近くでウサギに会う。ヤマネが南の川のほとりで遊んでいたことを聞きだす。ウサギを驚かしてしまうと、逃げだしてしまうので注意が必要。もし逃げられてしまったら、一度別の画面へいってから、再びここに戻ってくればよい。

足跡をたどれ

川のほとりにヤマネの足跡を発見。追跡してみると足跡が途中で、イノシシ、ヒグマのものに変わっていった。もう一つの足跡はちょしちゃんの足跡ではないので、だまされないように。





嗚呼！ちょしちゃん無残！

ウリぼう、おかあさんと会う。イノシシとヒグマの足跡は、ウリぼうとおかあさんのものだった。しかし、ちょしちゃんはおかあさんに食べられてしまっていた。シロ悲しみのあまり、何処かに走り去ってしまう。メインキャラ、ウリぼうに変わる。（プレイヤーはここからウリぼうを操ってゲームを進めていくことになる）ウリぼう、おかあさんにシロを探してくれと頼まれる。ウリぼう、シロを探す旅にでる。



海辺で悟るシロ

ウリぼう、シロを発見。シロは海辺にいた。ウリぼうしばらくシロを観察する。お腹が空いていたシロ、足元に泳いでいたうみたなごの子供を食べる。うみたなごの母親、体当りしてシロを責める。

シロ、大自然の摂理を悟る。神様登場。シロのIQをUPしてくれる。（ここで最初のパスワードが表示。必ずメモしておくこと）

ちょしちゃんをうんこの状態から復活させるため、ちょしちゃんのうんこを探すことにする。

おかあさんの話によれば、ちょしちゃんのうんこは西の三角岩の真ん中で、したという。

シロとウリぼう、パーティを組み西の三角岩へとむかう。



「シロクマ」の場合、ダンジョンは比較的簡単なほうである。自分でマッピングしてもそんなに苦労はしないと思う。方眼紙を用意して自分が進むたびに進路を記入せよ。面倒くさいようだが、むやみに進むよりマッピングしたほうが早く進める場合が多いのだ。

マッピングの基本として左手法（右手法）がある。これはスタート地点から、絶えず左手（右手）で壁を触り続け左回り（右回り）に進んでいくという方法である。立体的なダンジョンでは役にたたないが憶えておいて損はない基本だといえるだろう。

五　自然の仕組みを理解しておくこと。

「シロクマ」では四季の流れがあったり、自然界の法則や掟をゲームの中に取り入れたイベントが多い。たとえば、渡り鳥は夏は北で冬は南で暮らしている。ということは、渡り鳥に会うためには夏なら北に、冬なら南にいかなければならないということなのだ。他にもラッコが貝を割ってくれるなど、動物の性質や本能も見のがすことはできない。「シロクマ」を攻略する上でこれはとても重要なポイントである。

六　ゲームデザイナーのウラを読むべし。

たとえば目の前に宝箱があったとする。開けてみるが中はからっぽだった。ここでこの宝箱をあきらめてしまう人は、もうそこでゲームデザイナーの罠にはまっているかもしれないのである。一度調べた場所を二度は調べない。ここに人間の盲点がある。この宝箱は実は二重底で、2回調べれば宝が見つかるかもしれないのだ。（もっとも、すべての宝箱にこんな仕掛けがしてあるゲームがあるとしたら、それはゲームとして最低である。ゲームには適度の難易度が要求されるが、難解であってはならない）いかに、ゲームデザイナーと智恵比べをするか。これがアドベンチャーゲームの醍醐味といえるだろう。

ページも少ないのでたいしたことは書けなかったが、以上のことを頭に入れてゲームプレイすれば「シロクマ」も案外素直に解けてしまうかもしれない。

なお、これらの原則はすべてのアドベンチャーゲームについて言えるセオリーなので、他のアドベチャーゲームをクリアするのにも必ず役にたつことだろう。

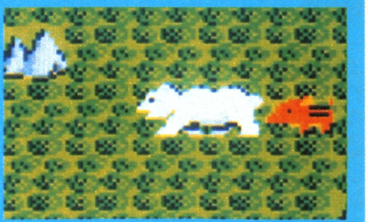




恋人を求めて

シロとウリぼう西にむかい三角岩を探す。西には三角岩がいくつもあり、色々な色のうんこがたくさんあった。とにかく、全部のうんこをとり復活の泉へと持っていくことにする。途中、ふくろうと会う。魔神山の場所についてふくろうから重要な情報を聞きだす。どうやら魔神山へいくためには、北の岩壁を越えていかなければならないらしい。

（ここにはIQをアップさせるためのイベントがある。探してIQをアップしていけばあとのゲーム展開が楽になるので、必ず見つけだすこと）



橋が消えた!?

ついに森の魔王の力を目の当たりにするシロとウリぼう。さっき通ってきた丸木橋が、魔王の力によって、空間ごと消滅していた。このままでは「復活の泉」へと進むことができない。二匹はもう一度元の場所へと引き返すことにする。

ウリぼう、突進を覚える

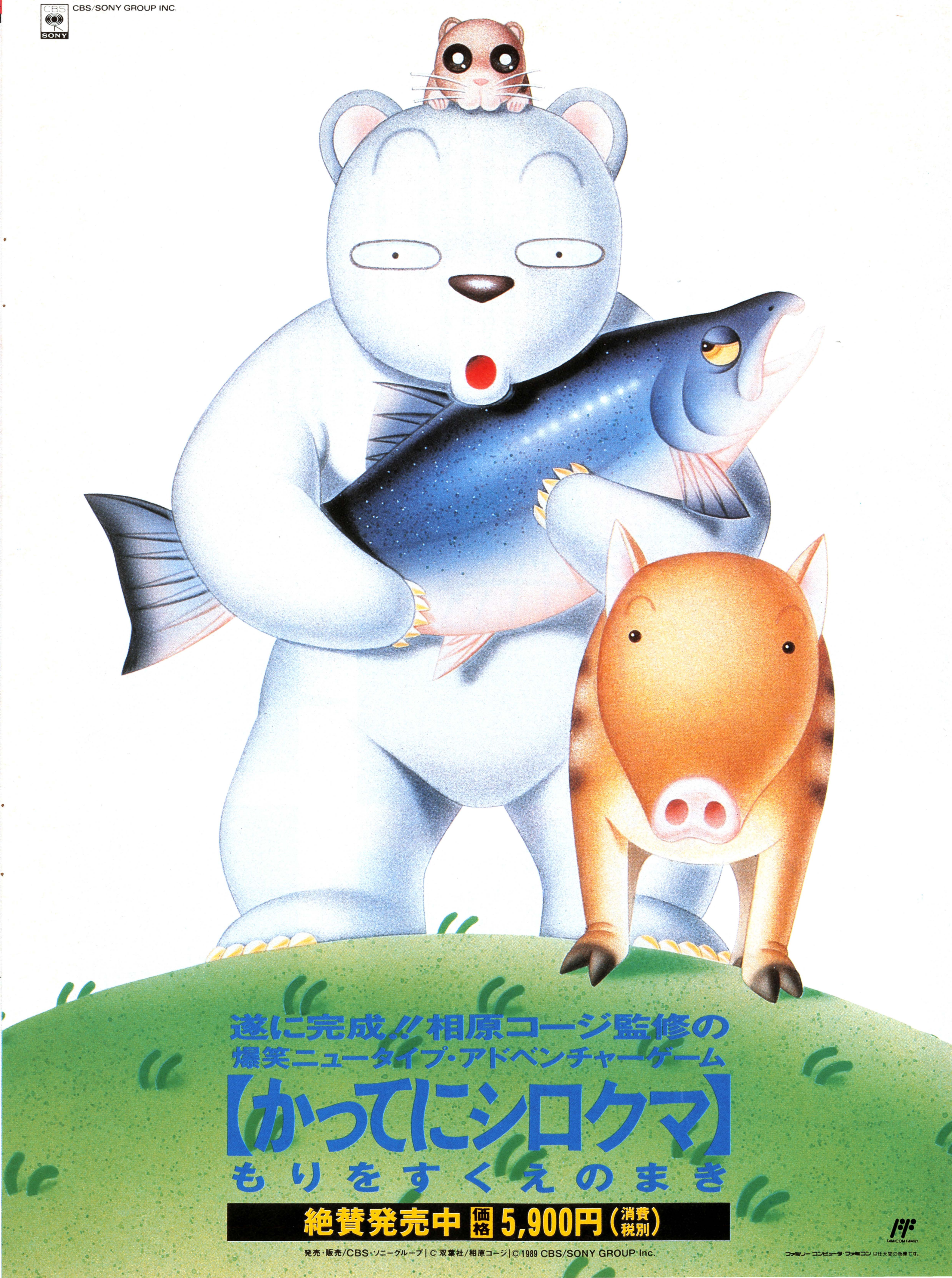
ウリぼう、ミノムシに興味をもってしまい、動かなくなってしまう。シロ、ウリぼうをたたく。怒ったウリぼう、シロめがけて体当りをする。その瞬間、ウリぼうは「とっしん」コマンドを憶える。ウリぼうIQアップ。

（ミノムシを叩くと、シロは催眠術にかかってしまう。ここはウリぼうだけを叩くのが正解である）

ちょしちゃん復活！

？色のうんこを復活神に差し出すとちょしちゃんが復活。三匹のパーティが完成。しかしちょしちゃんは森の魔王や魔神山について、何も知らないという。とりあえず三匹は北の岩壁を越えようと「復活の泉」を出発した。




遂に完成!! 相原コージ監修の
爆笑ニュータイプ・アドベンチャーゲーム
【かってにシロクマ】
もりをすくえのまき
絶賛発売中 価格 5,900円 (消費税別)
FAMICOM FAMILY

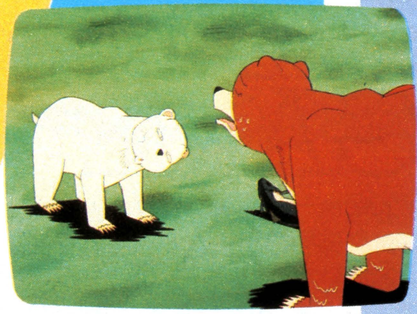
KATTENI SIROKUMA



●「わたしは木」灰皿　1200円　木のフリをして敵から隠れようとしているシロのマヌケ面は、何度見ても笑えるおもしろさ。



●ビデオ「かってにシロクマ」8260円　シロたちの生活をおさめた生態動物図鑑アニメーション。



Gアクション発刊記念
読者プレゼント

シロクマグッズプレゼント

Gアクション編集部がおくる、年末特別プレゼント企画！　第一弾は「かってにシロクマ」グッズをピックアップ！。まずはCBS／SONYグループから、傑作アニメーションビデオ「かってにシロクマ」（30分）と、巻末特集でも紹介したファミコンソフト「かってにシロクマ」を各10名に。そして、ムービックからは、シロとウリ坊それぞれの決めポーズを型どった灰皿を各20名にプレゼントだ。



●ゲーム「かってにシロクマ」5900円　おなじみシロとその仲間たちが森の魔王相手に大活躍する、傑作アドベンチャーRPG。



●「うりゃーっ」灰皿　1200円　ある意味では主人公のシロ以上に人気の出た名バイプレイヤー、ウリ坊のかわいい灰皿。



CARD GAME

カードゲームプレゼント





●「究極の選択」1200円　平成元年最大のヒットゲーム　●「H・愛・JOKE」1200円　ちょっぴりHな内容に、盛り上がること請け合い！　●「呪呪パニック」1000円　奇才・江口寿史のオリジナルキャラ〝うしみつくん〟がゲームに登場　●「天国と地獄」1200円　言葉を使った、新感覚のビンゴゲーム　●「変態」1000円　日本一の変態コンビ〝トーマス兄弟〟の常識を越えた世界があなたの目の前にひろがる!?

企画第二弾はカードゲーム特集、セントラルホビーから好評発売中のゲーム５種を各５名に。まずはいまだにおとろえない人気の「究極の選択」。女の子たちとやるならこれ！の「H・愛・JOKE」。地獄少年・うしみつくんの孤独な叫びが響く「呪呪パニック」。ビンゴよりおもしろいパーティ御用達ゲーム「天国と地獄」甘口と辛口。そして、真性変態・トーマス兄弟のゲーム「変態」だ！

TELEPHON CARD

テレフォンカードプレゼント







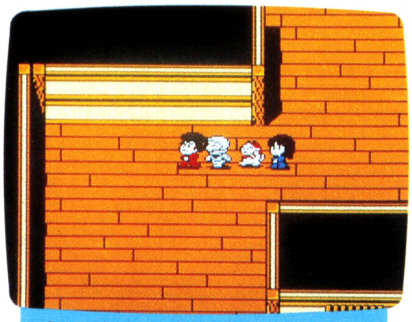
3人の美女と殺し屋がからんだ、見どころ満載のビデオムービーだ。監督はテレビドラマ「追いかけたいの」の小野原和弘。

プレゼント企画第３弾はオリジナルテレフォンカード。バンダイの人気シリーズ第２弾「ストロベリータイムス２　サンタが恋しにやってきた」に出演する２人の美女（梶原真理子、伊藤美紀）の、オリジナルテレフォンカードを10名の読者にプレゼント。ビデオの発売記念なので、もちろん非売品だ。本編には、村上麗奈も出演している。お見逃しなく。

プレゼント企画の最後を飾るのは、新作ファミコンソフトのおすすめ作品５本。まずはドラキュラシリーズ最新作「悪魔城伝説」と、これまた人気の「がんばれゴエモン外伝　消えた黄金キセル」を各５名に。映画よりもおもしろい？　異色ソフト「スウィートホーム」を５名、相撲ファン待望の「寺尾のどすこい大相撲」は３名に。そしてビジネスマンのためのビジネスマンのゲーム「ザ・マネーゲームII　兜町の奇跡」を５名にプレゼントだ！



●「悪魔城伝説」コナミ　6500円　こちらも人気のアクションゲーム「ドラキュラ」シリーズ最新作



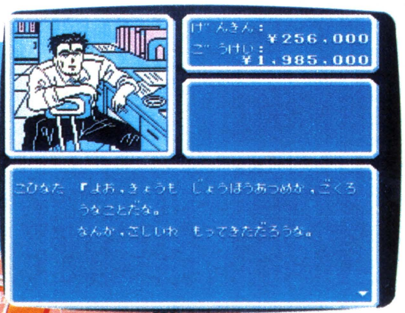
●「がんばれゴエモン外伝　消えた黄金キセル」コナミ　6980円　「がんばれゴエモン」シリーズ最新作。



●「寺尾のどすこい大相撲」ジャレコ　5900円 ゲームならではの大技も飛び出す、本格的な相撲ゲーム

FAMICOM SOFT

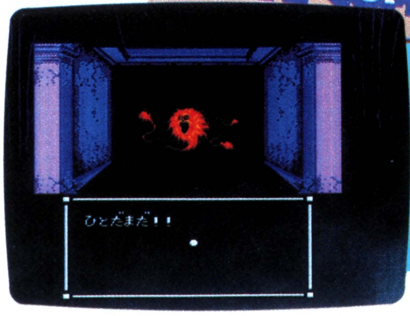
ファミコンソフトプレゼント



●「ザ・マネーゲームII　兜町の奇跡」ソフエル　5900円　株式コンサルタントになって、200万円を1000万円に増やせ！







●「スウィートホーム」カプコン　6500円　5人の仲間の内、無事に屋敷を脱出できるのは、はたして何人か!?

応募のきまり

■163～165ページに掲載されている商品の中から、欲しいものを一つ選び、その商品名を官製ハガキに書いて送って下さい。

■また、ハガキには左のアンケートの解答も記入して下さい（アンケートのお答えがない場合、プレゼント応募者とはみなしませんのでご注意下さい）。

■ハガキには、郵便番号、電話番号、住所、氏名も忘れずに記入して下さい。宛先は〒162　東京都新宿区東五軒町三番二八号　株式会社双葉社　漫画アクション編集部Gアクションプレゼント係　〆切は平成２年１月10日（消印有効）です。

なお、発表は商品の発送をもってかえさせていただきます。

アンケート

①年齢
②性別
③職業
④この本の定価をどう思いますか?
⑤いま一番欲しいファミコンソフトはなんですか?
⑥ファミコンの何に対して関心がありますか?（機械の性能、制作現場など）
⑦ファミコン以外で関心のあるものをあげてください。
⑧余暇はいつもどのようにして過ごすことが多いですか?
⑨右のリストの中から、良かったと思う記事を番号で３つあげてください。

かって〝スペースインベーダー〟というテレビゲームが一世を風靡したことがあった。昭和52年、タイトー社から発表されたものである。子供から大人まで、日本中がインベーダーに染まった。

社会現象にまでなった大ブームから約十年。今日、アミューズメント産業は信じられない加速度で進化してきている。あの頃の中学生、高校生は今、オフィスでOA機器を自在に操り、自宅のワンルームにもどってもなお、ファミコンのコントローラーをはなさない。そんな、都市に氾濫する、〝電脳ビジネスマン〟の姿を「Gアクション」流に表現してみた。

オブジェ製作は、知る人ぞ知るカルト・ムービー「鉄男」の製作者、塚本晋也氏。人と、鉄のカタマリを融合させる腕にかけては、彼の右にでる者はいない。今回、氏が使った素材の大部分を占めるのは、ゲーム機の中に入っている基盤である。

そして、表紙では、より「ゲーム」を表現する為に、インベーダー以来の大ヒットとなった、ソ連製パズルゲーム「テトリス」のブロックをバックに散らしてみた。

さて、彼等〝電脳ビジネスマン〟達は、これからどう、進化してゆくのだろう。



編集後記

『ファミコン』というものが世の中をにぎわすようになって六年余。初期の頃は、ただの高い玩具というイメージでしかなかったそれも、今では、ひとつの文化としての地位を築きあげたようです。

もちろん、『ファミコン＝ファミリーコンピュータ』は、任天堂の登録商標であり、玩具として流行ったダッコちゃん人形、フラフープ、ルービックキューブと同種のものではあります。しかし、文化としての『ファミコン』は、その周辺の様々なハードまでも全てひっくるめた、いわば、『ゲームの世界』というひとつの枠をつくりあげました。そして、それはさらに新たなメディアとして動きだしています。

またその一方で、子供達が多種多様なソフトに興じ、大人達をまき込み、膨れ上がっていったこの産業も、ある時期をむかえています。この雑誌のインタビュー、エッセイ、それぞれの企画記事の中でも一様に感じられるとおり、（あえて糸井さんの言葉を使わせていただけば）〝根っこの時期〟といえるのではないでしょうか。

そういった時、さらにあの怪物ソフト『ドラクエⅣ』発売（もちろん楽しみであるという意味も含めて）の前という時に、あえて編集した、この小誌を読んでいただければ幸いです。

STAFF

Editor-in-Chief/島野浩二
Editors/GTV(渡辺浩弐・平野裕子)・STUDIO HARD(松本修一・錦織正・羽山大輔)
Writers/インドマン・渡辺浩弐・とみさわ昭仁・上野利幸・はっとり・田尻智・平野裕子・内藤旗彦・永富盛夫・梶原智
Art Director/箕浦卓
Editorial Designers/M's SPACE・武井英雄・村田由樹子・渡辺かつら・井澤俊二
Photographers/飯田敏・福田衡陽・Office 森山
Illustrators/丸山かつき・北山健司・しりあがり寿・高梨くみ・徳永健・中村淳一・平野るみ・安藤浩司・真鍋太郎・田中夕子
Special make up/塚本晋也・海獣シアター



FAMICOM FAMILY
CAPCOM
心の力を、私にください。
総指揮:伊丹十三
監　修:黒沢　清
スウィートホーム
TM
©イーティー
©1989カプコン
僕がだめでも、キミは逃げるんだぞ!
呪われた屋敷・間宮邸を訪れたTV局取材班に襲いかかる悪霊の群れ、アクシデントの数々。目を覆うな、脅えるな。心の力を呼びおこし、間宮夫人の怨念に立ちむかえ。広大な屋敷のなかで繰りひろげられる決死の脱出劇、RPGスウィートホーム――恐がるだけではすまされない。
★CD「スウィートホーム」、ポニーキャニオンより同時発売!
RPG ファミコン用カセット
好評発売中
定価 6,500円
2M－ROMバッテリーバックアップ付カセット
この価格には消費税は含まれておりません。
株式会社カプコン
〒540 大阪市中央区大手通1-4-12 カプコンビル ☎(06)946-6658(代)
〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18 ☎(03)440-5479(代)
※カプコンソフト情報は、カプコンダイヤルへ。
大阪(06)946－6659 東京(03)440－0438
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です

漫画アクション増刊 1990,1·1
大人のためのファミコン情報誌
Gアクション
増刊漫画アクション(第24巻1号通巻1422号)Gアクション1月1日号
編集人＝岡崎秀文 発行所＝株式会社双葉社 振替東京8-117299番
発行人＝安藤英夫 〒162 東京都新宿区東五軒町3-28 ☎03(5261)4844(編集) 03(5261)4818(営業)
定価★500円
(本体485円)

雑誌 29428—1/1 T4912942801507 Printed in Japan ©Futabasha 印刷＝㈱千代田グラビヤ印刷社